

RETRO
30 CLÁSICOS DE DISNEY
LA TRAYECTORIA DE TETSUYA NOMURA
CASTLEVANIA THE NEW GENERATION
HOBBY CONSOLAS
Nº 331
REGALAMOS 3 JUEGOS
SUPER SMASH BROS ULTIMATE
ANALIZADO
¡REGRESO A RACCOON CITY!
Triunfal reestreno de Resident Evil 2
PÓSTER DOBLE
DiRT RALLY 2.0
REPORTAJE
2018 EN CIFRAS
VENCEDORES Y VENCIDOS
AVANCES
Metro Exodus
Anthem
Crackdown 3
Far Cry: New Dawn
DiRT Rally 2.0
Devil May Cry 5
Así será la acción más infernal
ANALIZADOS
NEW SUPER MARIO BROS U DELUXE
TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
FALLOUT 76 BATTLE PRINCESS MADELYN ONIMUSHA WARLORDS GRIS
BORDERLANDS 2 VR ASHEN TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES...
LA LOCURA DE UN GENIO
LA OBRA DE SUDA51

EDITORIAL



El año que jugaremos peligrosamente

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

2019 empieza fuerte, muy fuerte. Juegos tan esperados como *Kingdom Hearts III* (que nos va a llegar al día siguiente de cerrar el número, así que no contéis con el análisis) o que levantan tanta expectación como *Resident Evil 2* abren el camino a otros títulos tan atractivos como *Anthem, Metro Exodus, DiRT Rally 2.0, Far Cry: New Dawn, Sekiro, Days Gone, Control, Yoshi's Crafted World*... Eso sí, parece que, con los calores, se enfría la cosa. Y es que, a un primer semestre rompedor, podría seguir una segunda parte de año bastante más tibia.



Es verdad que hay juegazos en el limbo, esperando a tener fecha de lanzamiento en cualquier momento, como *Gears 5* o *The Last of Us: Part II*, que suena fuerte para 2019. Eso sin olvidarnos de los eternos prometidos, como *Bayonetta 3, Death Stranding* o *Metroid Prime 4*... Y tampoco me olvido de que, de un momento a otro, empezarán a saltar los anuncios nuevos, como ese *Mortal Kombat 11* que se presentó en diciembre para salir ya en abril... Bueno, pues a lo mejor no está tan tibia la cosa como yo pensaba. Lo mismo 2019 resulta tan divertido como 2018... Puede que hasta más.

La alargada sombra de la nueva generación podría cubrirnos en cualquier momento. ¿Que Sony no vaya al E3 puede significar que antes tenga su propio evento para hablar del "futuro de PlayStation"? Pues lo mismo... ¿Obligará a Microsoft a mover ficha o tiene ésta lista su sorpresa antes que nadie? Nintendo seguirá a lo suyo, claro, que bastante bien le está yendo. ¿Y las third parties? ¿Se pondrán sus mejores galas para cerrar la generación o aguantarán un poco más para que no se les queden cortos los ropajes cuando llegue la nueva? Pueden pasar muchas, muchas cosas. No, no va a ser un año para aburrirse. Si te gustan los juegos y ya, los vas a tener, y de los buenos. Si te gusta elucubrar sobre el futuro, te van a sobrar argumentos para crear tus propias teorías. Si te gustan las nuevas tecnologías, puede que te abrumen las especificaciones. Sea como sea, una cosa os aseguro: aquí vamos a estar para acompañaros a todos en este emocionante viaje. Nos vamos a divertir. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Juegos de lucha de Dragon Ball ha habido muchos, pero yo siempre he echado en falta una gran aventura que me teletransportara al mundo de la serie. Pues bien: Bandai Namco acaba de anunciar que está trabajando en un RPG de acción y a mí ya se me está poniendo de punta el poco pelo que me queda. ¡Luz, fuego, destrucción!

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

En 2019, se cumplen veintiún años de mi llegada a la revista. El primer día, pregunté por *Resident Evil 2*, a punto de lanzarse, por si podía probar la beta... Veintiún años después, la prensa apenas toca betas, los códigos casi siempre son digitales, hay embargos... Antes, todo era más sencillo.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Resident Evil 2 es exactamente aquello que debería ser un remake. La misma atmósfera, pero con un apartado visual actualizado; la misma historia, pero con mayor profundidad en los personajes... y mucho más aterrador que el original. Capcom ha superado todas las expectativas con él.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Estoy tan emocionado como el que más con *Resident Evil 2*, lo que coincide con que en 2019 se cumplirán cinco años ya desde la legendaria demo *P.T. de Silent Hills*. No tengo mucha esperanza de que Konami resucite el terror más psicológico, pero Capcom parece recuperar el buen camino con *Resident*.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



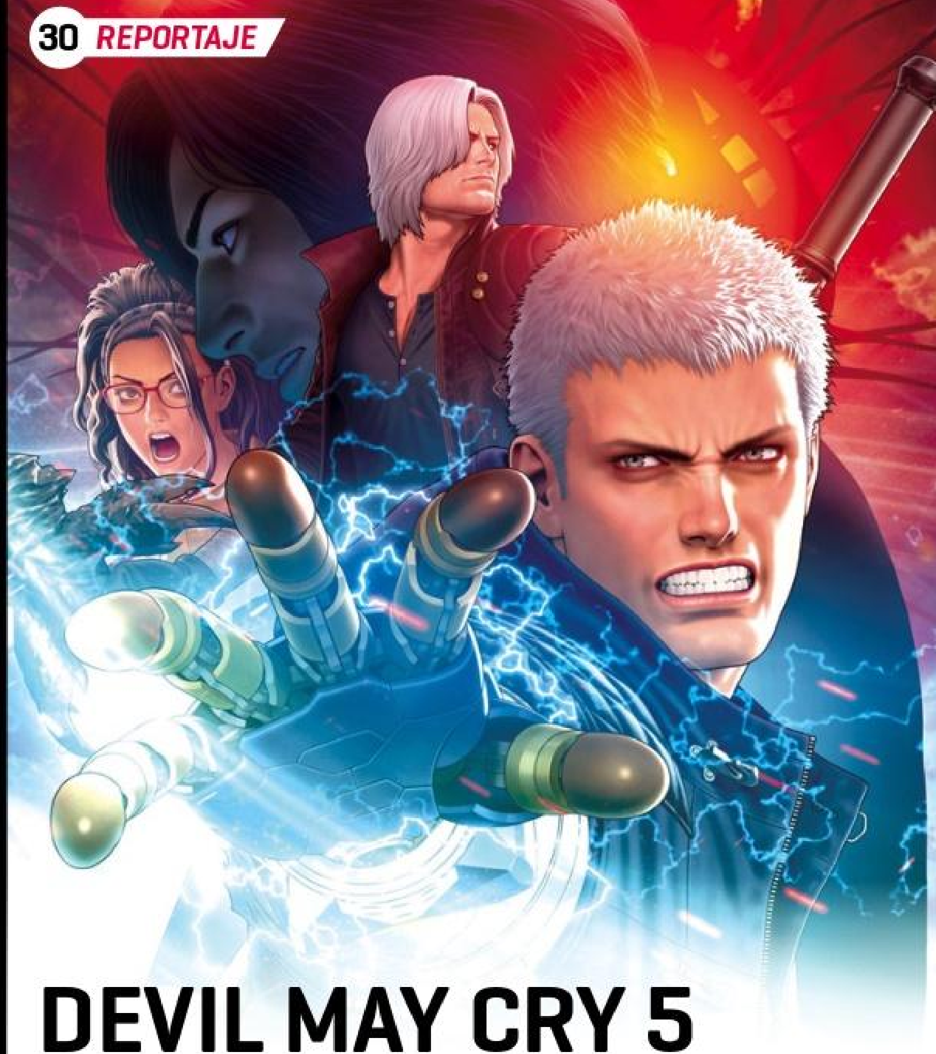
BRUNO SOL
Colaborador

Dicen que los videojuegos son cosa de críos. Pero ahí tengo a mi hermano, a sus 52 años, emocionado como un colegial con el remake de *Resident Evil 2*. Y no es para menos. La jugada de Capcom vuelve a demostrar que hay remakes... y remakes. Y éste es sencillamente brutal. Lo que daríamos por ver algo así con un *Silent Hill 2*.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 331

30 REPORTAJE



DEVIL MAY CRY 5

Capcom quiere recuperar el trono del hack and slash con la ayuda de tres brutales cazademonios



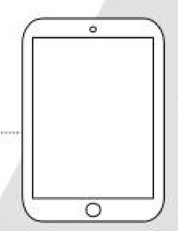
38 REPORTAJE

SUDA51

Uno de los personajes más interesantes de esta industria: de enterrador, a gurú de los videojuegos

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com









ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>



El Maestro Xehanort será nuestro mayor enemigo en un juego que nos llevará a visitar mundos inéditos en la saga, como los de "Toy Story", "Frozen", "Monstruos S.A.", "Big Hero 6" o "Enredados".

Sora, Goofy y Donald serán los protagonistas principales, pero Riku y el Rey Mickey tendrán también un importante papel en la trama, pues irán en busca de antiguos poseedores de la Llave espada.

Los simpáticos Chip y Chop, expertos en poner a punto la nave Gumi, nos contactarán a través de este dispositivo.

Kairi y Axel, dos de nuestros personajes favoritos, tendrán también mucho que decir en la historia.





1

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

El corazón de Disney vuelve a latir con fuerza

Tras una espera eterna, la magia de *Kingdom Hearts III* está ya a la vuelta de la esquina, para júbilo de millones de apasionados fans

El 29 de enero, llegará a las tiendas *Kingdom Hearts III*. Por desgracia, no hemos podido analizarlo en este número, ya que Square Enix no nos lo anticipó (pese a que el mes pasado se filtraron varias copias de la versión de Xbox One), entre otros motivos porque la compañía lanzará dos parches que añadirán un epílogo y un final secreto... una vez que el juego ya esté a la venta. Este movimiento nos parece una auténtica rareza, pero imaginamos que se ha hecho para evitar cualquier tipo de filtración indeseada.

En cualquier caso, la llegada del juego pone fin a una espera de muchísimos años: de cinco y medio, si tenemos en cuenta su anuncio, y de doce y medio, si lo que consideramos es el lanzamiento de *Kingdom Hearts II*, la última gran entrega de sobremesa hasta ahora, al margen de las múltiples entregas pequeñas y las remasterizaciones que ha habido. En esta ocasión, Sora, Donald y Goofy irán en busca de los guardianes de la luz, visitando mundos inspirados en películas contemporáneas (como "Frozen", "Enredados", "Big Hero 6", "Monstruos S.A." o "Piratas del Caribe"), pero también clásicas (como "Hércules" y "Toy Story"). Eso sí, esperamos que el equipo de Tetsuya Nomura se haya guardado algún as en la manga y acabemos encontrando algún mundo que no haya sido mostrado durante la recargada campaña de promoción...

El núcleo jugable de la saga se mantendrá, con su mezcla de exploración y combates, pero habrá multitud de mecánicas nuevas, muchas de las cuales sacarán partido a la ambientación de cada uno de los mundos: robots de combate en el de "Toy Story", máquinas voladoras en el de "Big Hero 6", patinaje en el de "Frozen"... Además, el apartado gráfico será digno de cualquiera de esas películas, con las que las diferencias serán insignificantes. Muy mal se les tiene que dar a Sora, Donald y Goofy para que éste no sea el mejor juego que han protagonizado en su vida. ■

■ El apartado gráfico recreará con total fidelidad la animación de las películas, de una manera nunca antes vista en la saga.













2

PREMIOS / PS4

Ganadores de la V Edición de los Premios PlayStation

Estos premios son una de las iniciativas de Sony España para fomentar el desarrollo de videojuegos en nuestro país, dentro de la estrategia PlayStation Talents



El 18 de diciembre, se celebró la gala de entrega de los V Premios PlayStation, con los que Sony España quiere apoyar a las jóvenes promesas del desarrollo español. Y, después de seguir estos premios desde el principio, os podemos asegurar que el nivel es cada vez más alto.

Los triunfadores de la noche fueron Open House Games, quienes recibieron de manos de Liliana Laporte, directora general de Sony España, y Jorge Huguet, director de marketing, el premio a "Juego del año" por *A Tale of Paper*, una emotiva aventura de preciosa estética, que les reportará, además del trofeo, 10.000 €, un espacio físico en alguna de las sedes de Games Camp, asesoramiento y una campaña de promoción para el lanzamiento.

Pero, antes, se entregaron seis galardones más. El premio a "Juego más innovador" recayó en *Desolatium*, una aventura de terror para VR, desarrollada por Superlumen. El premio a "Mejor juego competitivo online" fue para *Aces of the Multiverse*, de Aguacate Studio, una original mezcla de fútbol, rugby y béisbol. El premio a "Mejor uso de plataformas PlayStation" fue para Fractall Fall por *Windfolk*, un juego de acción en tercera persona en un mundo de islas flotantes. *Twogether: Project Indigos*, una aventura en la que debemos huir de unas instalaciones manejando a la vez a dos personajes, le valió a Flaming Llama Games el premio a "Mejor arte". Kalpa Games recibió el premio a "Mejor juego infantil" por *Childhood*, una aventura que mezcla supervivencia, sigilo y gestión de recursos. Y el "Mejor juego para la prensa" fue para *Khion 1: No Return* (Tenjet Games).

Gracias a iniciativas así, PlayStation España está logrando dar cada vez más visibilidad al desarrollo español, prestando un importante apoyo tanto a estudios independientes (Premios PS, lanzaderas de Games Camp...) como a estudios ya consolidados, con PlayStation Alianzas. ■

PREMIOS PLAYSTATION 2018

1. **Mejor juego**
   A TALE OF PAPER
   (Open House Games)
2. **Mejor juego competitivo online**
   ACES OF THE MULTIVERSE
   (Aguacate Studio)
3. **Mejor uso de plataformas PlayStation**
   WINDFOLK
   (Fractall Fall)
4. **Mejor arte**
   TWOGETHER: PROJECT INDIGOS
   (Flaming Llama Games)
5. **Mejor juego infantil**
   CHILDHOOD
   (Kalpa Games)
6. **Mejor juego para la prensa**
   KHION 1: NO RETURN
   (Tenjet Games)









1 La gala se celebró en los Cines Callao, un lugar inmejorable para dar visibilidad a la iniciativa, en pleno corazón de la zona más comercial de Madrid y en fechas prenavideñas.

2 Aquí tenéis la foto de la familia, con todos los miembros de los estudios premiados y los "entregadores".

3 Los chicos de Open House Games (Pau Tarés, Sergi Martínez y Raúl Roldán) posaron así de contentos tras conseguir el premio a "Mejor juego" por *A Tale of Paper*.

4 El presentador volvió a ser Jorge Luengo, que no perdió la ocasión de demostrarnos su talento mágico con magníficos trucos. En este caso, el "ayudante" fue el piloto Carlos Sainz.

5 Liliana Laporte, directora general de Sony España, y Jorge Huguet, director de marketing, entregaron el premio a "Mejor juego del año".

6 Los actores de doblaje Claudio Serrano (Batman) y Mario García (Spider-Man) entregaron el premio a "Mejor juego competitivo online".

7 El afamado desarrollador Shahid Ahmad, mentor de PlayStation Talents, entregó el premio al "Juego más innovador".

8 Roberto Yeste, responsable de Sony para el desarrollo local (y alma de PlayStation Talents), entregó el premio a "Mejor juego infantil".

9 Los miembros de Melbolt Studios, ganadores el año pasado, entregaron un premio y, además, dejaron un USB para los ganadores de este año. Es un regalo que se ha convertido en tradición. ¿Su contenido? Consejo y apoyo para los momentos difíciles...

10 El espectáculo final sirvió de homenaje a la primera PlayStation: vídeos de sus juegos y un popurrí de temas de la época.

3





Recorreremos nuestra casa en primera persona, intentando ayudar a nuestra familia mientras burlamos a sus secuestradores.

Intruders: Hide and Seek promete ser angustioso si lo jugamos con PlayStation VR.

LANZAMIENTO / PS4

Intruders y PS VR nos harán vivir la peor noche de nuestra vida

El juego ganador de la tercera edición de los Premios PlayStation nos angustiará el próximo 13 de febrero

Tras recorrer un largo camino, el estudio español Tessera se prepara para lanzar *Intruders: Hide and Seek*, un juego que comenzó como un proyecto de alumnos de U-Tad y que se terminó coronando como "Mejor proyecto universitario" en el Fun & Serious de 2016, y ganando los premios "Mejor juego" y "Mejor juego para la prensa" en la tercera edición de los Premios PlayStation. Gracias a este premio, los chicos de Tessera han podido trabajar en Matadero Madrid, sede de uno de los espacios de Games Camp, y recibir asesoramiento de profesionales de PlayStation España.

En *Intruders*, nos convertiremos en un niño pequeño que es testigo de cómo unos violentos desconocidos irrumpen en su casa y atan y torturan a sus padres, sin ser conscientes de su presencia. Así, nuestra tarea será desplazarnos por la casa sin ser detectados, buscando la manera de liberar a nuestra familia mientras vamos descubriendo los detalles de una trama que promete hacernos vivir la peor noche de nuestra vida, sobre todo si jugamos con PlayStation VR. El juego será publicado por Daedalic el 13 de febrero, y estará disponible, en físico y en digital, a un precio de 19,99 €. ■

4

■ *Mortal Kombat 11*, que no apostará por los números romanos como su predecesor, presentará una mejoría visual que se hará notar en las animaciones y en los sanguinolientos y macabros fatalities.







NUEVOS DATOS / ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Combates personalizados para troncharse de dolor una vez más

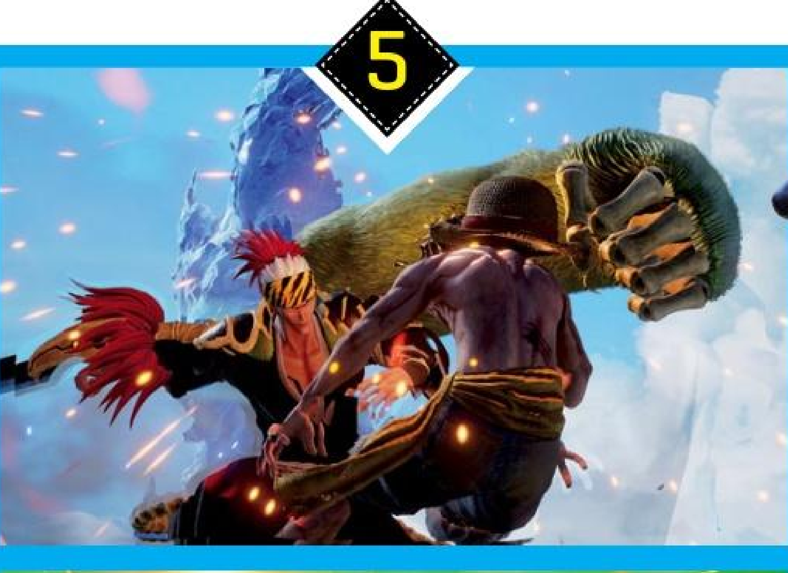
NetherRealm Studios ha dado nuevos detalles de *Mortal Kombat 11*, un juego que se lanzará el 23 de abril en todas las plataformas y ofrecerá una brutal variedad de opciones

La saga de lucha más sangrienta de la historia está lista para su siguiente combate. El 23 de abril, *Mortal Kombat 11* descargará toda su furia sobre PS4, Xbox One, PC y Switch, en lo que supondrá el regreso de la serie a una consola de Nintendo, tras saltarse la generación de Wii U.

Hace unos días, tal y como había prometido Ed Boon cuando lo presentó en sociedad en la gala de los Game Awards, NetherRealm dio nuevos detalles del juego, que continuará el excelente trabajo realizado con la décima entrega numerada. La novedad más destacada serán las infinitas posibilidades de personalización de los luchadores. Así, podremos modificar aspectos como los diseños, el equipo, las habilidades, las provocaciones, los fatalities y hasta los vídeos de introducción y victoria. El estudio ha recalcado que todos los elementos de personalización se podrán obtener jugando, sin tener que recurrir a micropagos. Otro elemento capital de la experiencia será el modo Historia, que tendrá un planteamiento cinematográfico y cuyo argumento tendrá como epicentro la lucha de Raiden contra Kronika, una diosa del tiempo, que creó el mundo. También destacará el modo Torres del Tiempo, que nos ofrecerá un buen número de desafíos.

Entre los personajes confirmados para el plantel, están Sub-Zero, Scorpion, Sonya Blade, Raiden, Baraka, Skarlet o Geras, debutante en la saga, que tendrá la capacidad de manipular el tiempo. Todos tendrán movimientos nuevos y fatalities icónicos, que sacarán partido a unos gráficos y unas animaciones mejorados. Por último, para asegurarse de que el online va bien, el 28 de marzo habrá una beta para los que reserven el juego. ■

5





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Choque entre mundos de manga y mundo real: el salto definitivo

El 15 de febrero, los héroes y los villanos de *Jump Force*, llegados de múltiples universos, desatarán todo su poder

Hace unos años, disfrutamos ya de un crossover manga como fue *J-Stars Victory VS*, que no acabó de cuajar. Bandai Namco no se rindió y, de nuevo con la colaboración de la revista Jump, va a sacar otro juego de lucha 3D que promete darle sopas con honda a aquél. Se trata de *Jump Force*, que sale el 15 de febrero y del que se acaba de realizar una beta abierta, para asegurarse de que los servidores online estén engrasados.

El punto de partida del juego será una fusión del mundo de la Jump con el mundo real, lo que ha provocado que los villanos campen a sus anchas, destruyéndolo todo. Nuestro cometido en el modo Historia será detenerlos, formando parte de un grupo de héroes llamado Jump Force. Así, habrá que crearse un personaje propio, con la peculiaridad de que su aspecto y sus habilidades se podrán personalizar con multitud de elementos de todos los universos incluidos en el juego. Veremos luchadores y escenarios de Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Naruto, One Piece, Bleach, Black Clover, El Puño de la Estrella del Norte y muchos otros. Y, dada la ambientación, el material original se combinará con una peculiar estética realista. ■

Las cifras del mes



9.000.000
de copias llevaba *Spider-Man* hasta el 25 de noviembre, sin contar las cifras navideñas

348
millones de dólares ingresó Nintendo en 2018 con sus juegos para móviles, con *Fire Emblem* como estrella

91.600.000
unidades lleva PS4, de los cuales 5,6 se vendieron estas Navidades



7.160
millones de dólares es la fortuna estimada de Tim Sweeney, cofundador de Epic Games, según Bloomberg



El 80%
del mercado británico de videojuegos corresponde ya a ventas digitales



8:1
es el ratio de ventas de *Monster Boy and the Cursed Kingdom* en Switch respecto a PS4 y One

2.200
millones de dólares ha generado *Pokémon Go* desde que se lanzó en 2016



500.000
unidades es la barrera que ha superado ya *Celeste*, e irá en aumento tras ser nombrado mejor indie de 2018



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Un caos digno de Donald Trump en Washington D.C.

La capital de Estados Unidos se verá azotada por un virus en *The Division 2*, un ambicioso shooter táctico por cuyas zonas oscuras ya hemos podido pasearnos

El 15 de marzo, tres años después de lanzar la primera entrega, Massive Entertainment y Ubisoft volverán a la carga con *The Division 2*. Hace unos días, estuvimos en las oficinas del estudio, en Malmo, y ya conocemos de primera mano cómo será su peligroso mundo abierto.

El juego se ambientará siete meses después del primero, en Washington D.C., una ciudad devastada por el mismo virus que puso Nueva York patas arriba. Los escenarios serán de inspiración real, como la explanada del Capitolio, pero habrá mucha más variedad en esta ocasión. Así, no sólo pasaremos por las calles o las zonas con los monumentos más famosos, sino también por enclaves más "naturales", como bosques. Sin embargo, la novedad más reseñable vendrá de la mano de las llamadas zonas oscuras, que crecerán en peligro y número, de modo que habrá un total de tres. Si jugasteis a la primera entrega, recordaréis que se trata de áreas hostiles donde se puede interactuar con otros jugadores, cooperando o enfrentándose, según lo fullero que se sea, para obtener jugosas recompensas. Eso sí, en esta ocasión, estarán introducidas por misiones de historia de unos veinte minutos, e irán evolucionando con el paso del tiempo. Aparte, como en el original, habrá misiones cooperativas de campaña y también modos competitivos de cuatro contra cuatro, como Escaramuza (el típico duelo a muerte) y Dominio (donde habrá que hacerse con el control de tres zonas). Tampoco faltarán las desafiantes incursiones, para hasta ocho jugadores.

El control repetirá las bondades que ya conocemos, con disparos y coberturas en tercera persona. Para potenciar el endgame, habrá varias clases con equipo exclusivo, como la de francotirador (tendrá un rifle de mira telescópica), la de superviviente (contará con una ballesta) o la de demolición (dispondrá de lanzacohetes). A eso, se sumará la posibilidad de elegir entre armas y recursos muy variados, como drones, torretas, escudos o granadas. Todo será poco para sobrevivir en un juego para el que Ubisoft tiene previsto, al menos, un año de contenido gratis. ■

LA NOVEDAD MÁS RESEÑABLE SERÁ EL AUMENTO DEL NÚMERO DE ZONAS OSCURAS, QUE, ADEMÁS, IRÁN EVOLUCIONANDO CON EL TIEMPO



■ Washington D.C. estará sumida en el caos por el propio virus, por un polvo amarillo con el que ha fumigado el gobierno y, lo que más debe preocuparnos, por bandas de maleantes que no dudarán en acribillarnos a tiros.



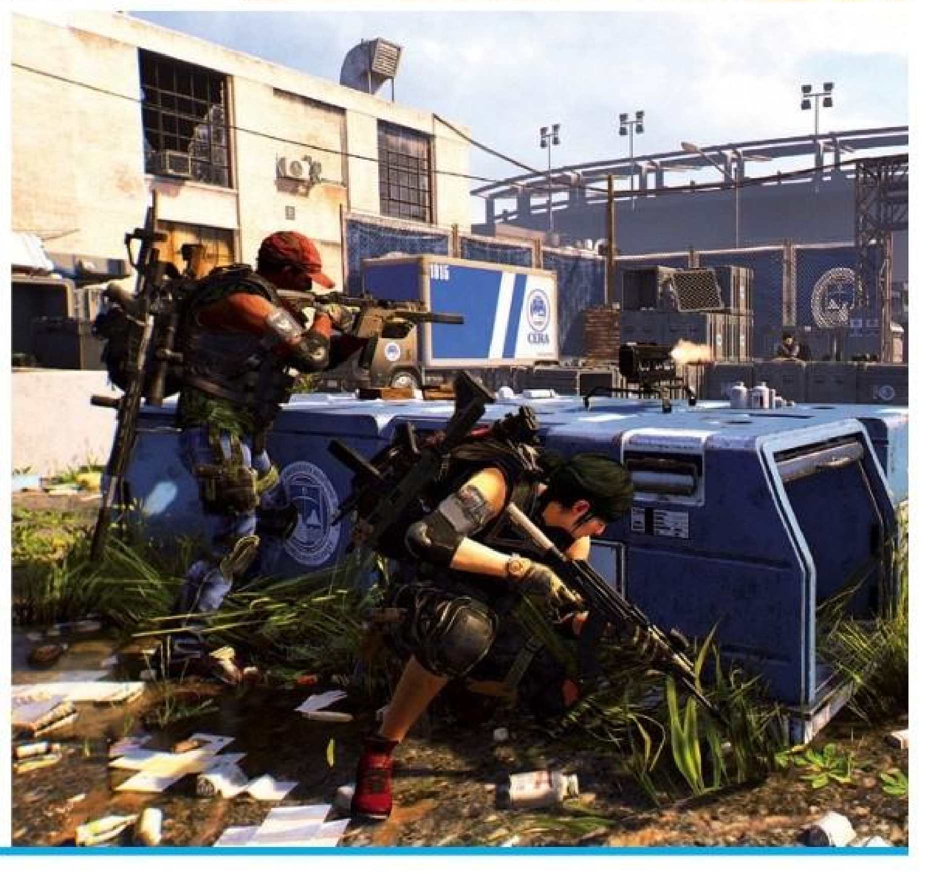












Las frases del mes



« Escribí un par de DLC, pero la cantidad de tiempo que habrían necesitado los habría convertido en algo del tamaño de Uncharted: El legado perdido »

Cory Barlog. Director de *God of War*



« Al empezar a hablar con Disney para Kingdom Hearts III, dije que, sin Toy Story, no quería hacerlo »

Tetsuya Nomura. Director de *Kingdom Hearts III*

« El streaming conllevará nuevos modelos de negocio basados en suscripciones, y abordar esa tendencia será la clave de nuestro futuro crecimiento »

Yosuke Matsuda. Presidente de Square Enix



« En 2018, nos encontramos con problemas legales y de financiación y tuvimos que cancelar un tráiler para los Game Awards »

Tim Soret. Creador de *The Last Night*



« La gente no distribuye su tiempo como hace veinte años, así que redujimos el tiempo necesario para llegar al Alto Mando »

Junichi Masuda. Director de *Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee*



« Ver God of War, Spider-Man y Horizon nos impulsa a esforzarnos para que The Last of Us: Part II sea aún mejor juego »

Arne Meyer. Director de comunicación de Naughty Dog

7



FromSoftware se ha aliado con Activision para plantear *Sekiro: Shadows Die Twice*, un juego que le dará un nuevo aire a su endiablada filosofía, con una ambientación que exprimirá el Japón feudal.







NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

El Lobo afila sus katanas para impartir justicia en el Japón feudal

Lejos de ser un *Dark Souls* de ambientación nipona, *Sekiro: Shadows Die Twice* apunta a ser toda una revolución en la filosofía de FromSoftware, catedrática de la muerte virtual

Faltan ya menos de dos meses para echarle la prótesis a *Sekiro: Shadows Die Twice* (sale el 22 de marzo) y, después de conocer los últimos detalles revelados por la revista Game Informer, tenemos los colmillos más afilados que la katana del Lobo, el ninja que lo protagonizará. FromSoftware es el estudio más influyente de los últimos años, merced a su "fórmula Souls", pero, lejos de dormirse en los laureles, va a dar otro golpe sobre la mesa con una IP nueva a todos los niveles.

Para empezar, la fantasía medieval ha dejado paso al Japón feudal y a toda su imaginería. Aunque la elevada dificultad se mantendrá, también el combate se ha rehecho desde cero, con un sistema de posturas para defender-atacar, elementos de sigilo y una mayor sensación de progresión, ligada a varios árboles de habilidad (como poco, uno de samurái, otro de shinobi y otro para la prótesis) cuyas técnicas se comprarán con puntos... siempre que antes hayamos encontrado determinados objetos en el mundo.

Los escenarios serán más abiertos y darán mucho margen para explorar con libertad. No sólo eso: serán tremendamente verticales y nos podremos mover grácilmente con un gancho, por ejemplo tirándonos al vacío y agarrándonos a las ramas de los árboles. Esa transversalidad se hará extensiva a muchos de los combates contra jefes, algunos de ellos opcionales. El último en mostrarse ha sido Lady Butterfly, una mujer que combatirá con kunais.

El desarrollo contará, incluso, con flashbacks jugables que ahondarán en el pasado del Lobo. Eso sí, esta vez no habrá ningún tipo de multijugador: ni cartas de aviso, ni cooperativo ni invasiones.

8

■ *Yoshi's Crafted World* recordará mucho a *Woolly World*, sólo que cambiando los gráficos textiles por otros de papel.



NUEVOS DATOS / ■ SWITCH - 3DS

Marzo, mes de los plataformas encantadores

Los nuevos juegos de Kirby y Yoshi se ponen a la venta los días 8 y 29

Nintendo va a tener un comienzo de año de lo más plataformero. Si este mismo mes hemos disfrutado de *New Super Mario Bros U Deluxe*, en marzo les tocará el turno a otros dos juegos de saltos en 2D, ambos firmados por un estudio tan solvente como Good-Feel y cuya fecha ha sido concretada recientemente. El primero en llegar, el día 8 de ese mes, será *Más Kirby en el Reino de los Hilos*, que será una versión ampliada del juegazo que ya disfrutamos en Wii en 2011. Se lanzará en 3DS, una consola que la Gran N está manteniendo viva con puestas al día de clásicos.

Sin embargo, el plato fuerte se pondrá sobre la mesa de Switch el 29 de marzo, con los huevos estrellados de *Yoshi's Crafted World*, que estaba previsto para primavera y no ha podido ser más puntual. Sus niveles, que simularán todo tipo de dioramas, y la simpatía del dinosaurio prometen encandilarnos sin remedio. ■

Pulsa Start

■ Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



QUERIDOS REYES MAGOS: PARA 2019, "ME PIDO"...

Sé de sobra que los Reyes Magos pasaron a principio de mes por las casas, pero quiero dejarles esto por aquí, la misiva que les envié... por si aún tienen tiempo de ejercer su"magia". Así pues, permitidme que reproduzca mi carta.

Queridos Reyes Magos. Este año, he sido tan bueno, tan bueno, tan bueno... que quiero pediros unas cuantas cosas aparte de los 150 juegos en formato físico que encontraréis en el anexo I de esta carta. Y, para que veáis lo bueno que soy, muchas de estas cosas ni siquiera son para mí, sino para todos los jugadores. La primera y más importante, si realmente estamos en un año de transición hacia las nuevas consolas, es que hagáis vuestra magia para que los estudios no se olviden de los que aún no vayan a saltar a las nuevas máquinas. Total, sería bastante estúpido por su parte cerrarse la puerta a un mercado con 91,6 millones de PS4, 42,7 millones de Xbox One y 27,5 millones de Switch. Os lo pido porque en el primer tercio de 2019 va a haber muchos y muy buenos juegos, desde el remake de *Resident Evil 2* a *Devil May Cry 5*, *Metro Exodus*, *Days Gone*... pero, después, todo parece estar más parado. Del mismo modo, si PS5 y Scarlett (o como se llame la sucesora de Xbox One) acaban saliendo a finales de este mismo año... por favor, que no se limiten a ser un "más de lo mismo, pero un poquito mejor en 4K y a 60 fps". Llevamos ya muchas generaciones con máquinas parecidas —aunque más potentes—, jugando con mandos muy parecidos —introduciendo cambios menores— y con esquemas de juego que avanzan a pequeños saltitos. Claro que se nota en animaciones, gráficos, detalle... todo es más bonito, pero sin alejarse en exceso de lo que llevamos viendo en los últimos ¿veinte años? Por eso, os pido que les chivéis algo "nuevo" a los fabricantes de consolas: mandos y controles, formas de interactuar... "algo" que vuelva a revolucionar la forma en la que jugamos. Sé que, con esto último, a lo mejor me he pasado tres pueblos... pero es que este año he sido muy bueno.

También quiero pediros un poco de sentido común para algunos jugadores, que, a veces, se creen el ombligo del mundo. A mí no me parece mal que Switch reciba todos los indies del planeta, o "refritos" de Wii U. Total, es tan sencillo como no comprar aquello que ya hemos jugado o no nos interesa y dejar que otros lo descubran. También podríais echar una mano a las compañías cuyos resultados no han sido tan buenos como esperaban, para que no se repitan los despidos y cierres de 2018, que hacen más pequeño nuestro sector. Y, puestos a pedir, haced que algunos jugadores abran sus miras y les den una oportunidad a los juegos "diferentes", como *Wandersong*, un maravilloso indie con un fondo y un mensaje que son una lección de vida. Sé que pido mucho, pero es "por si cae algo"... ■

“Puestos a pedir, haced que algunos jugadores abran sus miras y les den una oportunidad a los juegos 'diferentes', como Wandersong”

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Bungie se divorcia de Activision y se queda con *Destiny*

El estudio se desvincula de su socio y mantiene los derechos de su IP común



A Bungie y a Activision se les rompió el amor de tanto usarlo. Después de aliarse allá por 2010 para desarrollar *Destiny*, han decidido separar sus caminos, tras años de tensiones, motivados, en parte, por los calendarios que fijó la compañía para ampliar tanto la primera como la segunda entrega con sucesivas e inmensas expansiones, reflejadas en el lanzamiento de múltiples ediciones con las que explotar la gallina de los huevos de oro. Aunque no han trascendido detalles (salvo que, según Kotaku, en el estudio se celebró con champán), lo han hecho de mutuo acuerdo, como demuestra el hecho de que Bungie se vaya a quedar con la custodia de los derechos. Eso sí, Activision vio caer su valor bursátil hasta un 10%...

Esto abre un horizonte interesante, pues hablamos de un estudio AAA que pasa a ser independiente y a autopublicarse, con las dificultades que eso conlleva... y los posibles beneficios, como ha demostrado Epic con *Fortnite*. Por lo pronto, habrá más DLC de *Destiny 2* estos meses y "anuncios emocionantes" en el futuro. ■





10

ANUNCIO / NUEVA GENERACIÓN

Slightly Mad enloquece y anuncia la "consola más potente de la historia"

El estudio británico está desarrollando Mad Box, un hardware que se lanzará en torno a 2022 y que será compatible con múltiples visores de realidad virtual

Mientras aguardamos noticias de PS5 y Xbox Scarlett, Slightly Mad Studios, el equipo responsable de la saga *Project CARS*, se ha tirado a la piscina con el que, desde ya, es uno de los anuncios más sorprendentes de 2019: está trabajando en una nueva consola. Se llamará Mad Box y, según Ian Bell, director ejecutivo del estudio, se pondrá a la venta en torno a 2022, con un precio y unas especificaciones aún por determinar, aunque ya se ha anticipado que se está colaborando con fabricantes como Nvidia y AMD. Tendría una potencia similar a la de los PC más competitivos que haya en el mercado dentro de dos años. Así, llegará al 4K y, además, será compatible con diversos visores de realidad virtual, con los que trabajará a 120 fps. Respecto a los juegos, contará tanto con títulos nuevos como antiguos (en el primer diseño de la consola, se la ve ejecutando una nueva entrega de *Project CARS*), y dependerá de las compañías la posibilidad de que haya desarrollos exclusivos.

Cuesta creer que un estudio que tuvo que tirar de micromecenazgo para el primer *Project CARS* pueda competir en el mercado del hardware de consolas, pero habrá que estar atentos a esta imprevista locura... ■



■ El diseño de Mad Box ha sido definido con una votación popular. Aunque está sujeto a cambios, recuerda a las fallidas Steam Machines (veremos si corre mejor suerte que ellas)...



La gestión de *Destiny* como juego como servicio a través de enormes expansiones, como *Los Renegados*, ha sido uno de los mayores puntos de fricción entre Bungie y Activision.






Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

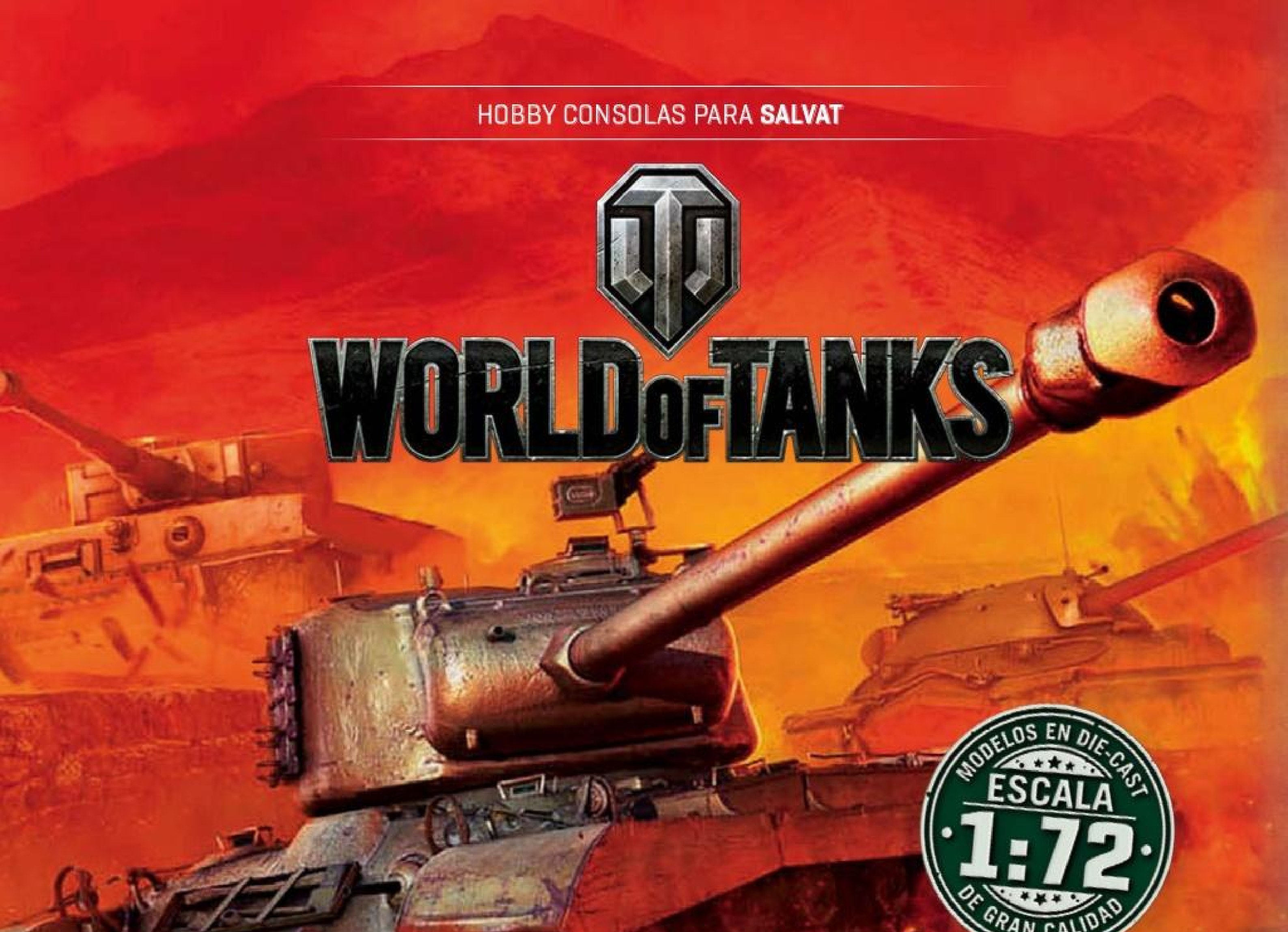
SEDUCIR AL USUARIO O DARLE LO SUYO A LA DE YA

Gestionar el marketing de un videojuego no es fácil, y de ello puede depender mucho su éxito, sobre todo cuando se trata de títulos poco mediáticos. En relación con esto, en los últimos meses, me ha sorprendido la política de algunas compañías, que han puesto a la venta varios juegos casi sin previo aviso. Esto es habitual en la escena indie y en PC, gracias a las plataformas digitales, que no requieren de gran logística y donde se lanzan juegos sin ton ni son. Un ejemplo es *La-Mulana 2*, cuya fecha se anunció de un día para otro, en julio de 2018. Este mismo mes, lo ha hecho incluso Sega, con *Catherine*, del que se anunció una adaptación para Steam el 10 de enero... y se lanzó ese mismo día. Pero no es algo exclusivo del PC: lo vimos el mes pasado en Xbox One, cuando se lanzaron por sorpresa *Ashen* y *Below*, que llevaban tiempo anunciados, y es frecuente verlo en Switch cuando hay un Direct. Hasta en el E3 pasó con *Unravel Two*, anunciado y lanzado a vuelapluma. Yo soy partidario de que las fechas se anuncien con cierta antelación, pues quien no está metido en el día a día del sector tal vez ni se entere, y eso es desperdiciar notoriedad.

Esto entronca con el cuidado cada vez mayor que tienen las compañías de no hacer anuncios a muy largo plazo. Aun así, casi todas siguen haciéndolo, como Sony con *The Last of Us: Part II* o *Ghost of Tsushima*, Microsoft con *Ori and the Will of the Wisps* o *Halo Infinite*, Nintendo con *Bayonetta 3* o *Metroid Prime 4*, Ubisoft con *Beyond Good and Evil 2*, Bethesda con *The Elder Scrolls VI* y *Starfield*, Square Enix con *Final Fantasy VII Remake* o *Los Vengadores*... Dado lo difícil que es guardar un desarrollo en secreto hoy en día (pagaría por leer las cláusulas de los contratos de los miembros de los estudios o el margen que tienen para comentar "off the record" con sus allegados en qué están trabajando), es una forma de ahorrarse filtraciones... y de vender consolas mediante promesas, y a mí no me disgusta.

Hay casos y casos, claro. Es tontería decir que *Metroid Prime 4* está en el horno si es sólo con un logo. En cambio, lo visto de *The Last of Us* a mí me tiene con la expectación (eso que los modernos llaman "hype") por las nubes. Y aquí quería llegar: a veces, uno disfruta tanto del cortejo con el marketing de un juego como con el propio matrimonio con él una vez que ya está insertado en la consola. La sigo experimentando, pero esta sensación de hacérseme la boca agua la vivía, sobre todo, de niño, cuando hasta contaba en el calendario los días que faltaban para disfrutar de los juegos que más anhelaba. Esa ilusión es menor si un juego no ofrece un noviazgo mínimamente largo con el que informarse, imaginar, teorizar y, en definitiva, generar un vínculo. Eso sí, tampoco es preciso que pasen dieciocho años de recibir calabazas, como con *Shenmue III*, mi amor platónico... ■

“A veces, uno disfruta tanto con el cortejo del marketing de un juego como con el propio matrimonio una vez insertado en la consola”



LOS BLINDADOS ESCAPAN DE LA PANTALLA

Llévate a casa los tanques de *World of Tanks* en una colección exclusiva que incluye reproducciones a escala, fascículos con la historia de cada blindado y códigos para el juego de Wargaming.

El fenómeno *World of Tanks* protagoniza su primera colección de fascículos, acompañados de reproducciones a escala de los más míticos carros blindados de la historia. Un auténtico tesoro para fans del videojuego de Wargaming y amantes de la historia militar.

Junto a las espectaculares réplicas a escala 1:72, realizadas en die-cast de alta calidad y minuciosamente decoradas, cada entrega se acompaña de un fascículo rebosante de ilustraciones y fotografía de la época, donde podrás conocer la historia de cada carro blindado, sus especificaciones y la crónica de las batallas más decisivas. Y por supuesto, entre sus páginas también encontrarás consejos, trucos y estrategias para triunfar en *World of Tanks*, con especial atención a cada modelo de tanque y su comportamiento en las batallas online. Además, a lo largo de la colección obtendrás códigos exclusivos para desbloquear premios dentro del juego.

La colección *World of Tanks*, con periodicidad quincenal, está disponible en quioscos desde el 15 de enero de la mano de Salvat. Las dos primeras entregas tienen un precio promocional de 4,99 euros y 9,99 euros, mientras que el resto de la colección tendrá un precio de 14,99 euros por número. Si te suscribes podrás obtener ventajas y regalos exclusivos y cada dos números recibirás una base expositora de coleccionista para exhibir tus blindados, cara a cara, grabada con el nombre de cada modelo y la batalla que los enfrentó (por ejemplo, la batalla de Kursk con el Panther Vs el T-34). ¿La vas a dejar escapar?

TANQUES A ESCALA 1:72



PZ.KPFW. W "PANTHER" AUSF. D

País: Alemania

El primer modelo de los míticos Panther fabricado en serie. Demostró su aplastante potencial en julio de 1943 en la batalla de Kursk, el mayor enfrentamiento de carros blindados de la Segunda Guerra Mundial (con más de 6.300 tanques movilizados).



T-34/76

País: URSS

El T-34 sustituyó a los carros de infantería T-25, los BT de caballería y los carros medios T-28, y cuando entró en combate en el verano de 1941 se convirtió en una de las principales bazas del ejército soviético frente a sus adversarios alemanes.



M4A4 SHERMAN "FIREFLY" MK. VC

País: Estados Unidos / Reino Unido

El carro de combate más famoso del ejército de Estados Unidos, recibió numerosas modificaciones en Reino Unido. Este modelo se diseñó específicamente para dar caza a las unidades blindadas de las fuerzas alemanas.



PZ.KPFW. VI "TIGER" AUSF. E

País: Alemania

El no menos célebre Tiger fue el primer carro alemán capaz de neutralizar a cualquiera de los blindados aliados. Una bestia de 45 toneladas coronada por un demoledor cañón de 88 milímetros, cuyo sonido provocaba el pánico entre las tropas enemigas.



M26 "PERSHING"

País: Estados Unidos

Entró en servicio casi al final de la 2GM, pero también demostró su valía en la Guerra de Corea. El avanzado diseño del Pershing, con su casco en forma de cuña para repeler proyectiles, marcó la senda de posteriores modelos de blindados estadounidenses.



SD.KF. 186 "JAGDTIGER"

País: Alemania

Esta mole de 71 toneladas (el vehículo blindado más pesado de cuantos participaron en la Segunda Guerra Mundial) fue dotada de un cañón tan potente que era capaz de destruir objetivos situados a 4.000 metros de distancia.



LOS TANQUES QUE VIENEN

1 Pz.Kpfw.V "Panther" Ausf. D
2 T- 34/76
3 M4A4 Sherman "Firefly"
4 Pz.Kpfw.VI "Tiger" I Ausf.E
5 M26 Pershing
6 Panzerjäger "Jagdtiger"
7 Type 59
8 M41 Walker Bulldog
9 Pz.Kpfw. IV Ausf. G
10 M3Lee
11 T- 34/85
12 Pz.Kpfw.VI Tiger II "King Tiger"
13 SU- 76M
14 Centurion Mk. III
15 M10 "Wolverine"
16 Pz.Kpfw.V "Panther" Ausf.A
17 T-62A
18 M60 Patton
19 Jagdpanther
20 Churchill VII
21 M12 155 mm
22 Jagdpanzer IV
23 KV-1
24 Pz.Kpfw.IV Ausf.D
25 SU-85
26 Wespe
27 M3 Grant
28 Pz.Kpfw.III Ausf. J (Cañón corto)
29 M36 Jackson
30 Jagdpanzer 38 (t) Hetzer

REGALOS EXCLUSIVOS POR SUSCRIBIRTE

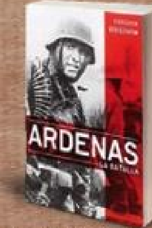
Si te suscribes a la colección podrás conseguir estos seis regalos, además de otras ventajas extra.



TAZA OFICIAL DE WORLD OF TANKS (envío 4) Fabricada en exclusiva para esta colección. ¿Te atreverás a utilizarla?



CAMISETA OFICIAL DE WORLD OF TANKS (envío 8) Fabricada en algodón en talla única (L), también es exclusiva de la colección de Salvat.



LIBRO ARDENAS: LA BATALLA (envío 12) El libro de Christer Bergstrom narra una de las batallas decisivas de la 2GM.



TANQUE SHERMAN A ESCALA 1:43 (envío 18) Solo los suscriptores podrán llevarse a casa esta exclusiva reproducción de uno de los tanques más utilizados por el ejército de Estados Unidos y sus aliados occidentales.



CASCO A ESCALA EJÉRCITO USA EN VIETNAM (envío 25) Una preciosa réplica a escala del emblemático casco usado en Vietnam.



Por David Alonso
@Davealonsoh



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

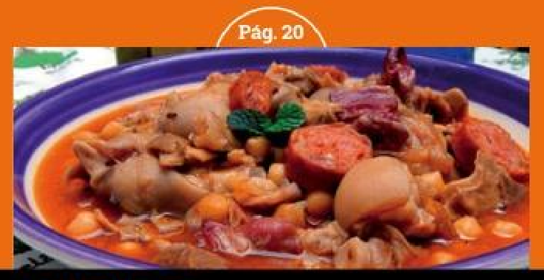
Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

FEELREAL VR: EL OLOR LLEGA A LA REALIDAD VIRTUAL

Que la realidad virtual es una experiencia única no lo duda nadie. Pero, a día de hoy, los únicos olores que podemos sentir mientras disfrutamos de su experiencia son los que provienen del "mundo exterior". Hablamos, por ejemplo, del sospechoso tufo que a más de uno os habrá inundado mientras huíais de Jack Baker en *Resident Evil 7*. Pues bien, esta situación podría cambiar radicalmente gracias a FeelReal VR Mask, un dispositivo que podrá acoplarse a la mayoría de cascos de realidad virtual del mercado y que promete llevar un paso más allá las capacidades de inmersión de esta tecnología. Gracias a un sistema compuesto por vibración háptica, ventiladores de frío y calor, y, sobre todo, a nueve cápsulas de aromas, esta "máscara" será capaz de simular en tiempo real efectos climatológicos, como la lluvia o el viento, y de recrear hasta 255 olores. El encargado de elegir las fragancias y sus combinaciones ha sido Bohdan Zubchenko, un experto perfumista que asegura haber logrado un realismo absoluto. Aún no hay fecha de lanzamiento para FeelReal VR Mask, pero nosotros ya estamos deseando disfrutar del embriagador aroma de las cuadras de *Skyrim VR*.

- ☐ **YO QUIERO OLER A NATHAN AL FINAL DE UNCHARTED 5**
- ☐ **AQUÍ A LO QUE HUELE ES A CHAMUSQUINA**


Pág. 20



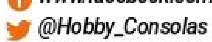
Pág. 24

LA OTRA CARA
HÍNCALE EL DIENTE A LA ACTUALIDAD MÁS DIVERTIDA

LA COMUNIDAD
DONDE TU OPINIÓN ES LA QUE CUENTA

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!


www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



INTENTA ROBAR UN BANCO A PUNTA DE... ¡ZAPPER!, LA PISTOLA DE PLÁSTICO PARA CONSOLAS NES

En ocasiones, los problemas económicos llevan a algunas personas a tomar elecciones equivocadas, como decidirse a atracar un banco. Para colmo, si la pasta no te alcanza ni para adquirir un arma real, la cosa se complica y toca tirar de imaginación. Justo esto es lo que le ha pasado en México a un criminal, quien ha sido capturado recientemente por la policía tras cometer varios atracos a entidades bancarias del país. Hasta aquí, todo entraría dentro de la normalidad criminal, si no fuera porque el atracador usaba como arma una pistola Zapper de NES con el cable cortado y envuelta en cinta americana de color gris. Gracias a este económico y funcional apaño, que parece sacado de Art Attack, el periférico daba el pego, lo que permitió al ladrón acumular un buen botín mientras recordaba con cariño sus partidas a *Duck Hunt*.

- YO ME LLEVARÍA LA G-CON, QUE ES MÁS TOCHA
- CLARO, Y HUÍA CON LA MOTO DE LABO, ¿NO?

El ron de *Fallout* es de garrafón. Los primeros compradores de Nuka Dark Rum, el ron inspirado en *Fallout*, han mostrado su descontento debido a la fuerte resaca que, afirman, provoca la peculiar bebida. Desde Bethesda, aseguran estar trabajando en un parche para solucionarlo, pero, de momento, recomiendan el uso de ibuprofeno.

- MENOS MAL QUE YO NO SALGO DEL BITTER KAS
- VENGA, ¿CUÁNTAS BOTELLAS OS HABÉIS BEBIDO?



DOOMBA: ¡DOOM EN LA ASPIRADORA!



Si sois de los que piensan que las tareas de limpieza doméstica son un infierno, tenemos una buena noticia que daros. Y todo, gracias al divertido "script" que ha creado Rich Whitehouse, un intrépido amo de casa y fan de *Doom* con bastante imaginación y tiempo libre. Aprovechando el mapeado a tiempo real que hacen algunas aspiradoras autónomas, el bueno de Rich ha ideado un método que permite importar el plano de nuestro hogar a la versión del primer *Doom* para PC. Gracias a él, matar demonios y sentirnos como en casa nunca ha sido tan fácil.

- MI HABITACIÓN YA PARECE EL INFIERNO SIN ESTO
- NO SÉ, "RICH". PARECE FALSO, Y YO USO ESCOBA

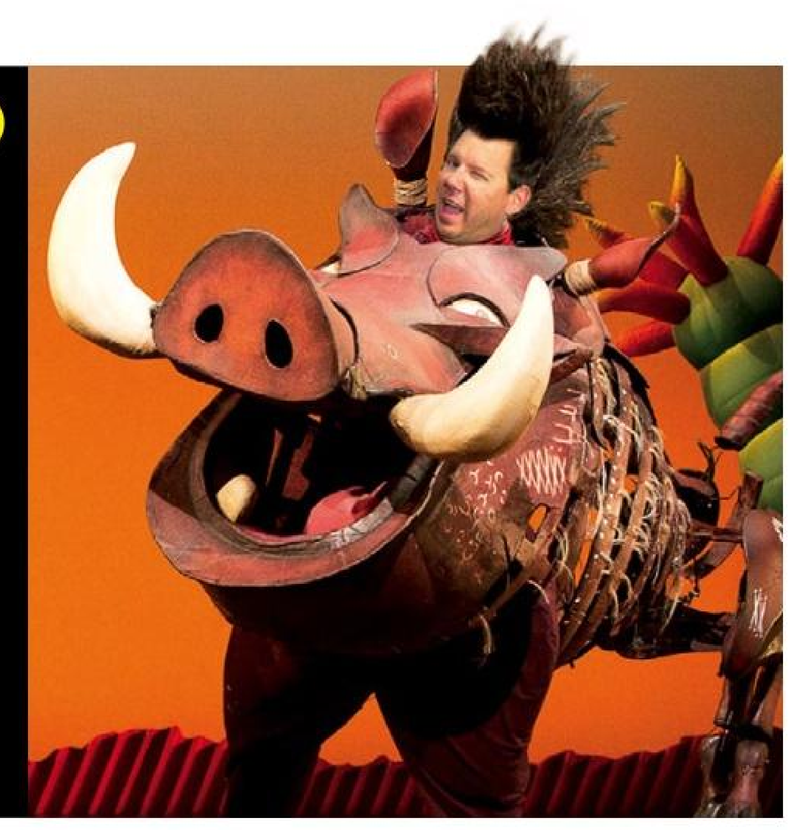


CLIFF BLESZINSKI SE PASA DE LOS VIDEOJUEGOS A LOS MUSICALES DE BROADWAY

5

¿Creíais que Cliff Bleszinski sólo dedicaba su vida a dar el cante en las redes sociales? Nada más lejos. El extrabajador de Epic Games, y uno de los máximos responsables de la saga *Gears of War*, ha decidido volcar sus demostradas dotes para "cantar la gallina" en un sector mucho más adecuado para ello: ¡el de los musicales! Así lo ha confirmado, cómo no, en su cuenta de Twitter, en la que ha admitido que producirá la obra "Hadestown", que se estrenará en Broadway en marzo de 2019. Con esta decisión, el creativo norteamericano cierra, al menos de momento, su larga carrera en el mundo de los videojuegos, cuya etapa final no ha sido un camino de rosas, precisamente. El fracaso de sus dos últimos proyectos, *LawBreakers* y *Radical Heights*, derivó en el cierre del estudio que fundó en 2014, Boss Key Productions, situación de la que culpó, en gran medida, a la prensa de videojuegos. Sea como fuere, el caso es que el bueno de Cliff ha decidido dar un giro radical a su carrera y, desde aquí, le deseamos la mejor de las suertes.

- ■ VOY SACANDO MIS ENTRADAS EN GROUPON
- ■ SÍ, SÍ, Y KOJIMA VA A SER EL ACOMODADOR



6

En marcha el anime de *Zelda: Breath of the Wild*. ¡Se confirma el bombazo! Tras el éxito de la serie de animación "Castlevania", Netflix ha anunciado que ya está trabajando en "The Legend of Zelda: Breath of the Wild". La nueva serie estará dirigida por Warren Ellis y se espera que estrene su primera temporada en abril de 2019.

☐ ¡ME HABÉIS "ANIMADO" EL DÍA! ☐ ¿ZELDA ES EL RUBIO O LA PRINCESA?

SEGA CONFIRMA EL REMAKE DE SONIC ADVENTURE

¡Vuelve uno de los juegos más queridos del erizo azul! El director del Sonic Team, Takashi Iizuka, nunca ha escondido su interés por realizar un remake de *Sonic Adventure*, el juego que nos encandiló en Dreamcast. Ahora, y con motivo del vigésimo aniversario del lanzamiento original, Sega ha dado luz verde al proyecto, del que han dicho que se encuentra "en una fase temprana de desarrollo". Por este motivo, no sería de extrañar que este título fuese uno de los primeros trabajos de la compañía nipona para la próxima generación de consolas, ya que responsables de Sega también han declarado que "no será un port en plan cutre, como lo que hicimos con *Shenmue*. Éste nos lo vamos a currar un huevo, en serio". En fin, veremos a ver qué pasa.

- ■ TOMA YA. ¡SONIC EN 8K Y A 200 FPS!
- ■ TENÉIS MÁS CAOS QUE LAS ESMERALDAS



NOHZDYVE, EL JUEGO DE BANDERSNATCH, EN SPECTRUM

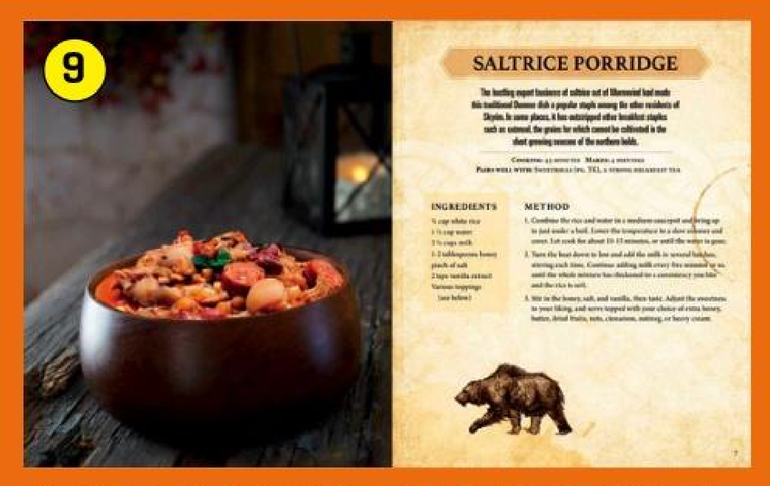
Aunque "Bandersnatch", la ficción de televisión que nos permite tomar decisiones, va de guay, la realidad es que no inventado la rueda, ya que, al fin y al cabo, lo que ofrece lo llevan haciendo los videojuegos (y mucho mejor) desde hace la tira de años. Sin embargo, sí que hay un detalle en esta película interactiva que nos ha molado bastante. Como seguro sabréis, la historia transcurre en 1984 y gira en torno a la creación de *Bandersnatch*, un videojuego de "elige tu aventura". Por otra parte, en un momento de la cinta, Colin Ritman, un reputado programador, muestra al protagonista su última creación: *Nohzdyve*. Pues bien, si acudís al sitio web https://tuckersoft.net/ealing20541, podéis descargar el juego en formato .tap, ejecutable en ZX Spectrum, siempre y cuando lo grabéis en una cinta de cassette.

☐ SÍ, Y TAMBIÉN RULA EN UN EMULADOR DE SPECTRUM
☐ YO EN CASSETTE SÓLO GRABO CHISTES DE ARÉVALO

8



9



EL LIBRO DE RECETAS DE COCINA DE THE ELDER SCROLLS LLEGA EN MARZO

¿Cansados de comer sólo arroz cocido y pollo a la plancha? ¡No os preocupéis! Pronto, podréis convertiros en unos cocineros épicos, de ésos que ensalzan algunos cantares a lo largo y ancho de todo Tamriel. Para conseguirlo, sólo tendréis que esperar a marzo, cuando se publicará el libro oficial de recetas de *The Elder Scrolls*. Ideado por la cocinera Chelsea Monroe-Cassel, este compendio gastronómico explicará, paso a paso, la elaboración de 60 platos que dejarían listo para una siesta de tres horas al mismísimo Dovahkiin, de *Skyrim*. Eso sí, consciente de la especulación actual en torno a carne de troll y de dragón (cuyos precios en Mercamadrid han superado ya al de las angulas), la cocinera apostará por ingredientes mucho más económicos, como el cordero o el cerdo.

☐ ¡VOY COMPRANDO UNAS CERVEZAS ARGONIANAS!
☐ ¿OS HABÉIS COMIDO UNAS SETAS MÁGICAS DE MORROWIND?

10 **Así es PlayStation Classic Portable.** Pura ergonomía y un hito de la microtecnología. Así calificaríamos a la versión portátil de la consola retro de Sony, que, tras cosechar un enorme éxito en todo el mundo, ha presentado su nueva versión, autónoma y con una pantalla TFT de 6". Saldrá a la venta en junio, e incluirá nuevos juegos, como *Spice World* o *The Simpsons Wrestling*.

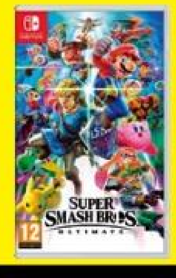
☐ POR FIN DARÉ DESCANSO A MI PS VITA
☐ ¿QUIÉN HA PARTIDO EL MANDO POR LA MITAD?



ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **SUPER SMASH BROS ULTIMATE** PARA SWITCH

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *Super Smash Bros Ultimate* para Nintendo Switch. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 330

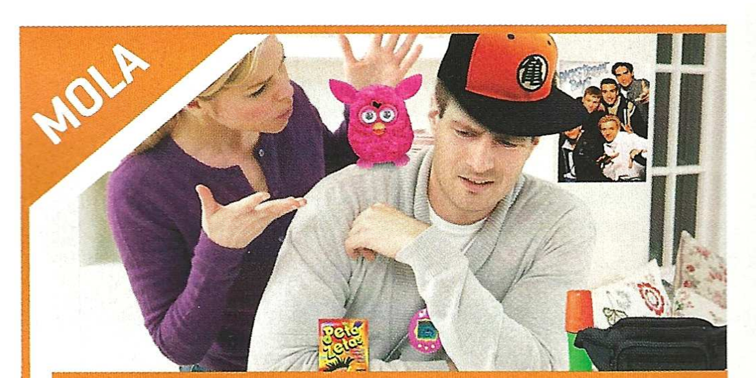
1 Verdadero **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Falso **6** Verdadero **7** Verdadero **8** Falso **9** Falso **10** Verdadero

GANADORES de un juego **Just Cause 4** (HC 330)

▸ Laura Diego (Madrid) ▸ David García (Madrid) ▸ Jordi Ródenas (Barcelona)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones



▸La sensación de estar en un salón recreativo de los 90 cuando juegas a *Super Hydorah* para Switch. Incluso le he pedido cambio de 100 pesetas a mi mujer, ante su cara de asombro. Miguel A. Romero

¡Qué "debuti"! Pero bueno, mientras no le pidas que te regale una bolsa de Peta Zetas y que te cuide el Tamagotchi cuando te vayas a trabajar, quizás aún puedas convencerla de que vuelva a casa.



▸ Los rumores de las nuevas versiones de Switch. Por mí, como si sacan una con gratinador de queso, sandwichera y portavasos. Yo me quedaré con el primer modelo, que paso de pijadas. Jarvis Rs

Pues, con lo que dices, se nos acaba de ocurrir la Thermoswitch. ¡Imagina un híbrido entre consola (híbrida) y robot de cocina que hiciera revueltos de champiñones mientras juegas a *Mario*!

▸ Que *The Last of Us: Part II* esté cada vez más cerca. Después de la escena del beso, seguro que pasará algo que nos impactará. Roneante30
¿En qué estás pensando exactamente? Bueno, casi que preferimos quedarnos con la duda, por si acaso...

▸ *New Super Mario Bros U Deluxe*. No quise gastar un duro en Wii U y ahora puedo disfrutarlo en Switch. Eso sí, debería valer menos sergiocg
En el fondo, y si lo piensas, sí que cuesta menos. Con la inflación, los 49,95 € de ahora "valen" menos que los de 2012. El que no se consuela...

▸ Que *God of War* no apostara por un mundo abierto. Estoy harto de que los metan con calzador ivanwalas
Ya te digo. Aunque peor sería que en el próximo se vengan arriba y conviertan la saga en un battle royale.

▸ Que a Arturo Pérez-Reverte le gusten los videojuegos y hable de ellos en Twitter. ¿Su favorito será "RAEd" Dead Redemption? Marcos Fdez.
Ya ves, cualquiera le echa una partida a "Apalabrados". Pero bueno, también dice que su entrega de *Metal Gear* favorita es *Survive*...

▸ *Thrill Kill* de PSX. Lo conseguí en su día y me encantaba meter el bastón eléctrico "por ahí" a los enemigos. Faltan más juegos así. Javi Etc.
Ay, madre. Suponemos que, entonces, no has reservado *Yoshi's Crafted World*, ¿nos equivocamos?

▸ Los rumores de que PS5 será retrocompatible. ¡Ojalá lo sea con todas las generaciones! Sadie Adler.
Y que lo digas. Y más aún ahora, que nos han entrado ganas de echar unas partidillas a *Thrill Kill*.

▸ El circo montado en torno a la fecha de lanzamiento de *Death Stranding*. Eso sí, yo sigo confiando en Kojima a muerte. Desmodeo
Nos encanta que tengas esa relación con Hideo. La verdad es que se le ve un tío de lo más campechano.

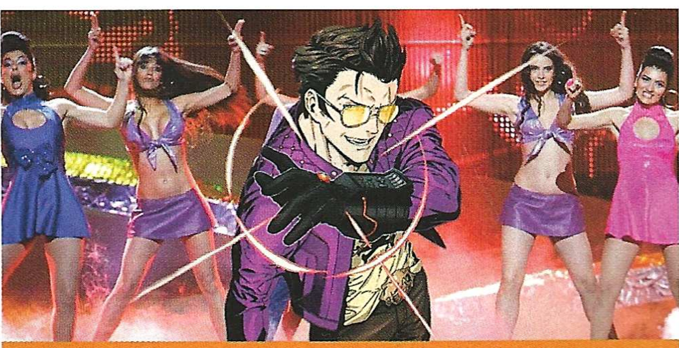
▸ Las acusaciones de racismo a *Super Smash Bros Ultimate*. Estoy hasta las narices de los ofendidos profesionales. soul4game
Calla, que, como se enteren algunos de que puedes zurrar a Pikachu, todavía tenemos más lío montado.

▸ Que el analista Michael Pachter diga que *The Elder Scrolls VI* saldrá en 2019. Hala, hasta 2021, como mínimo, no lo jugamos. Jroniac
Hala, como te pasas con el pobre Michael. A ver si te piensas que es tan fácil no acertar nunca. ¡Hazlo tú!

▸ Que *Beyond Good and Evil 2* vaya a requerir conexión permanente a internet para jugar. Para mí, este juego ya nace muerto. Diego_22
Bueno, tampoco es para tanto. Mira *Fortnite*. También lo requiere y lo está petando. ¡Y hasta sus detractores necesitan internet para meterse con él!

▸ El cierre de la Revista Oficial Nintendo. Todo mi agradecimiento a aquéllos que la hicieron posible tantos años. Miguel A. Romero
Con ella, se fue un trocito de nuestro corazón. Pero mensajes como el tuyo ayudan a recomponerlo. ¡Gracias!

▸ Que *Alien Blackout* sea un juego para móviles. Y yo que esperaba una continuación de *Isolation*... Eloyen
Pues, como dé el mismo miedo que *Isolation*, se van a hinchar los del SAT de los fabricantes de móviles.



▸ El parecido entre Travis Touchdown y Rodolfo Chikilicuatre. Sería justo y necesario que *Travis Strikes Again* incluyera un DLC inspirado en el Chiki Chiki, guitarra de juguete incluida. U2forever

Sería la leche. Y con Edurne en el papel de Sylvia Christel y con Alfred García como Henry Cooldown. Y si ya ponen a Manel Navarro como enemigo final, tienen nuestra compra asegurada.



▸ Que PS5 y Xbox Scarlett pudieran llegar sin unidad de disco. No hay nada más mágico que ir a la tienda, comprar el juego y abrir la caja por primera vez en casa. Yo es que hasta me emociono. Aixa!

Será porque eres previsora y reservas los juegos. A nosotros lo que nos mola es ir al centro comercial el día de lanzamiento a luchar por nuestra copia. Pero sí, ojalá continúe el formato físico.

Por David Alonso @Davealonsoh



LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

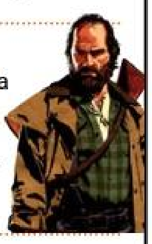


123.500 **copias de *Super Smash Bros Ultimate*** se vendieron hasta el día de Reyes, es decir, en sólo un mes desde su lanzamiento. De ellas, 117.000 se corresponden con la edición normal y 6.500 con la limitada. Eso supone haber superado ya de largo las cerca de 67.000 unidades de la entrega de Wii U.

324.300 **unidades lleva *Red Dead Redemption II*** ya en nuestro país, en lo que supone uno de los mayores éxitos de la generación. De ellas, 292.500 se corresponden con la versión de PS4 y 31.800, con la de Xbox One. Además, ha supuesto un repunte en las ventas de la primera entrega, que aún se distribuye.

166.000 **copias acumula *Pokémon: Let's Go,*** divididas entre 109.000 de la *Edición Pikachu* y 57.000 de la *Edición Eevee*. Las versiones de ambos que incluyen el periférico Poké Ball Plus han tenido una buena acogida, y representan un 17,4% y un 12,28% de cada versión, respectivamente.

12.000 **unidades lleva *Yo-Kai Watch 3*.** No es una mala cifra, pero está muy por debajo de la de las anteriores entregas y da cuenta de que 3DS está en claro retroceso, a lo que se junta el hecho de que ha llegado con dos años de retraso (cuando salió en Japón, Switch aún no estaba a la venta).



9.700 **unidades lleva *Forza Horizon 4*,** que ha experimentado un considerable acelerón después de un arranque muy discreto. Aun así, son cifras alejadas de lo que se merece una obra maestra de la velocidad como ésta, quizá perjudicada en la venta física por su disponibilidad en Xbox Game Pass.



1.800 **copias se han vendido de *Mega Man 11*,** seguramente uno de los mayores damnificados de la saturación prenavideña. De ellas, 1.500 se corresponden con la versión de PS4 y 300, con la de Xbox One. Y, a diferencia de otros territorios, aquí no ha habido edición física para Switch...



VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



BANDAI NAMCO ha anunciado que está trabajando en un RPG de acción de Dragon Ball Z, por ahora conocido con el nombre en clave de *Project Z*. Los primeros detalles se darán a conocer el 26 de enero.



FINAL FANTASY X / X2 ya tiene fecha de lanzamiento en Switch y Xbox One: llegará el 16 de abril, tanto en formato físico como en digital. Dos semanas después, el 30 de abril, será el turno de *Final Fantasy XII*.



EL MINISTERIO DE CULTURA va a impulsar un plan de apoyo al desarrollo de videojuegos en España. Estará dotado con 2,5 millones de euros en ayudas y se convocará durante este primer semestre de 2019.



XBOX GAME PASS continúa con su promesa de actualizar su catálogo periódicamente. Los últimos juegos en sumarse han sido *We Happy Few, Sombras de Mordor, Saints Row: The Third* y *La LEGO Película*.

BAJAN



LOS JUEGOS DE LEGO de "El Señor de los Anillos" y "El Hobbit" no se pueden adquirir ya en formato digital, al haber caducado su licencia. Es lo que nos espera en el futuro si el mercado es sólo digital...



DEAD OR ALIVE 6 ha sufrido un retraso de última hora. Su lanzamiento estaba previsto para el 15 de febrero, pero finalmente será el 1 de marzo cuando el nuevo juego de lucha de Team Ninja salte al ring.



EL STAR WARS de mundo abierto en el que trabajaba EA Vancouver (el que originalmente era de la clausurada Visceral) habría sido cancelado por parte de EA, según asegura la siempre fiable Kotaku.



PLAYSTATION CLASSIC ha sido una decepción, y el poco interés hizo que, en Navidades, apenas tres semanas después de su lanzamiento, estuviera rebajada a 60 €, cuando salió a 100 €...

BIG IN JAPAN



Granblue Fantasy: Relink

ROL Y ACCIÓN EN LO ALTO DE LOS CIELOS

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Platinum Games
Cygames

DISTRIBUIDOR
Cygames

LANZAMIENTO
Sin confirmar

Tras el éxito de *Granblue Fantasy* para móviles hace unos años en el mercado japonés, y la buena recepción de su adaptación al anime, Cygames tiene planes aún más ambiciosos para esta propiedad intelectual. El nuevo buque insignia de la saga será este juego de rol y acción para PS4, desarrollado en colaboración con Platinum Games.

Cygames, que hasta ahora había centrado sus esfuerzos en juegos para móviles como *Shadowverse*, *Dragalia Lost* y el propio *Granblue Fantasy*, quiere asaltar a lo grande el mercado de las consolas. Para ello, su plan pasa por consolidar esta propiedad intelectual de rol y fantasía con un gran juego para PS4 (además de un spin-off de lucha 2D del que os hablamos en el cuadro de la siguiente página).

Granblue Fantasy apareció en 2014 en Japón, para iOS, Android y navegadores web, pero sus pretensiones eran mucho mayores de las que solemos ver en formato móvil. Con aquel juego de rol por turnos, Cygames quería recuperar la esencia de las entregas clásicas de *Final Fantasy* y, para ello, reclutó a dos figuras clave de la mítica saga de Square Enix: el artista y diseñador de personajes Hideo Minaba y el compositor Nobuo Uematsu.

Explotando la potencia de PS4

Tanto Minaba como Uematsu participan también en el nuevo *Relink* para PlayStation 4, con el objetivo de llevar mucho más allá la experiencia del juego original. La historia transcurrirá en el mismo universo, un gran mundo formado por islas que flotan en el cielo, aunque en una localización diferente. Muchos personajes de aquel título también aparecerán en *Relink*, y podremos reclutar a algunos de ellos como personajes jugables. Lo que se ha visto por ahora del juego luce fenomenal, con unos gráficos tipo cel shading muy atractivos.

Eso sí, *Relink* también se diferenciará por su jugabilidad: seguirá siendo rol, pero abandonará los turnos del juego original para centrarse en la acción en tiempo real. En este sentido, la cosa está en buenas manos, porque Cygames está desarrollando *Relink* en colaboración con Platinum Games, que, además de ser los creadores de *Bayonetta*, ya han demostrado lo bien que se les da hacer juegos de rol y acción con *NieR Automata*.

Además, habrá un multijugador cooperativo, en el que hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse juntos a diversas misiones, con los diversos personajes que hayan desbloqueado. ■

PLATINUM GAMES TRABAJA EN EL DESARROLLO DEL JUEGO TRAS EL GRAN ÉXITO LOGRADO CON NIER AUTOMATA



1 La historia se desarrollará en el mismo mundo del juego original de móviles, repleto de islas flotantes, pero en un continente del que se vio muy poco en el primer *Granblue*.

2 Los "Primal Beasts" ("bestias primarias") son poderosas criaturas especiales, y uno de los elementos clave del universo *Granblue Fantasy*. A lo largo de la aventura, nos encontraremos muchas de estas bestias, tanto aliadas como enemigas.

3 Las armas que empuñemos definirán nuestro estilo de combate, y habrá una gran variedad de ellas. Alternar entre un arma y otra cambiará mucho la experiencia de juego, tal como ocurre en *Bayonetta*.

4 Muchos personajes serán viejos conocidos del juego móvil y del anime. Aquí tenemos a Rackam, timonel de la aeronave Grandcypher.

5 Como personaje principal, podremos escoger entre Gran (chico, en la imagen) y Djeeta (chica).

6 El argumento transcurrirá con posterioridad al juego de móviles. No será necesario haberlo jugado para disfrutar de la nueva aventura, pero, lógicamente, los fans podrán apreciar más detalles y referencias. Cygames quiere que haya algún tipo de interacción entre ambos juegos, como ocurre con *Pokémon: Let's Go* y *Pokémon Go*.







Y UN JUEGO DE LUCHA 2D DE ARC SYSTEM WORKS

Vamos a tener *Granblue* por partida doble en PS4, porque Cygames también ha anunciado recientemente *Granblue Fantasy Versus*, un juego de lucha desarrollado por Arc System Works, maestros del género conocidos por *Guilty Gear*, *BlazBlue* y *Dragon Ball FighterZ*, entre muchos otros juegos. *Granblue Fantasy Versus* nos ofrecerá un estilo y jugabilidad 2D en sintonía con dichos títulos, con combates ágiles y dinámicos, pero diseñado para ser accesible para todo tipo de jugadores. Incluirá personajes de los juegos y el anime, y ya hay cinco confirmados: Gran, Katalina, Charlotta, Lancelot y Ferry. Saldrá en Japón en algún momento de este 2019.





Aquí TOKIO



Dragon's Dogma: Dark Arisen desplegará sus alas en Switch en abril

Tras su paso por PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One y PC, esta versión mejorada y ampliada de *Dragon's Dogma* saldrá el próximo 23 de abril para Switch en todo el mundo. Recordemos que se trata de un juego de rol y acción de Capcom, cuya versión original debutó con éxito en 2012. *Dark Arisen* añade numerosos contenidos extra.



207.958

unidades vendidas de **Dragon Quest Builders 2** (PS4 y Switch) en su primera semana en Japón



Musou Festival, una celebración de Dynasty Warriors en Japón

El próximo 3 de marzo, se llevará a cabo un evento especial en Chiba (a las afueras de Tokio), bautizado como Musou Festival. Habrá charlas y actividades relacionadas con *Dynasty Warriors*, *Samurai Warriors*, *Warriors Orochi* y otros juegos asociados, y puede que nuevos anuncios sobre próximas entregas.



13 Sentinels: Aegis Rim Prologue, en marzo en Japón

La nueva y esperada aventura de jugabilidad 2D desarrollada por Vanillaware (*Odin Sphere*, *Dragon's Crown*) y editada por Atlus tendrá un extenso prólogo de adelanto el 14 de marzo en Japón. Incluirá las tres primeras horas del juego, y saldrá tanto en formato físico como en digital. Aún no hay fecha para la versión final.



El misterioso Persona 5 R será desvelado en marzo

Hace un tiempo, Atlus registró el dominio web P5R.jp, que, según varios rumores, podría hacer referencia a una versión ampliada de *Persona 5* con el subtítulo *Reloaded*. Y, ahora, la compañía ha actualizado dicha web con un breve vídeo teaser, en el que se indica que conoceremos los detalles en marzo. Se espera que llegue como mínimo a PS4, porque el logo de PlayStation aparece en el vídeo, pero también se rumorea Switch.

FROM SOFTWARE

FromSoftware prepara dos juegos aún sin desvelar

Hidetaka Miyazaki, presidente de FromSoftware (creadores de *Dark Souls* y *Bloodborne*), ha revelado en una reciente entrevista que la compañía trabaja en dos juegos de los que aún no sabemos nada, aparte del ya anunciado *Sekiro: Shadows Die Twice*. Eso sí, parece que tardarán aún un tiempo en ser presentados.





1.220.535

unidades vendidas de **Super Smash Bros Ultimate** (Switch) en sus tres primeros días en Japón



Super Dragon Ball Heroes: World Mission, en abril

Las batallas de cartas con personajes de Dragon Ball llegarán muy pronto a Switch y PC con esta nueva entrega: el 4 de abril en Japón, y al día siguiente en el resto del mundo. Por lo tanto, será la primera vez que un juego de la serie *Dragon Ball Heroes* llegue a tierras occidentales.

LOS DEMONIOS ALCANZAN LA MAYORÍA DE EDAD



DEVIL MAY CRY

■ PS2 ■ 2001

La primera entrega de la saga fue un clásico instantáneo, merced a un estiloso sistema de combos y a un desarrollo espectacular, en el que había que sudar tinta para llegar a Mundus, rey del inframundo.



DEVIL MAY CRY 2

■ PS2 ■ 2003

La oveja negra de la familia, sin ninguna duda. Hideki Kamiya se apartó de la dirección de la saga y esta entrega empeoró prácticamente en todo, incluido el crucial sistema de combate.



DEVIL MAY CRY 5

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

TRIDENTE DEMONIACO

CAPCOM LLEVA SEIS AÑOS AMOLANDO LA ESPADA PARA RECUPERAR EL TRONO QUE FORJÓ, EL DEL HACK AND SLASH, Y TRES CAZADEMONIOS LE AYUDARÁN A HACERLO

- PS4 - XBOX ONE - PC
- 8 DE MARZO
- CAPCOM
- ACCIÓN

Capcom está siendo una de las third parties protagonistas de esta generación, después de tener más de un batacazo en la anterior, llámense *Resident Evil 6* o polémicas por sus políticas de DLC. Puede que no haya apostado por sagas nuevas, pero ha sabido revolucionar y modernizar como nadie muchas de las que tenía, como *Resident Evil* o *Monster Hunter*. La compañía se encuentra en estado de gracia, y buena muestra de ello es el hecho de que, en apenas mes y medio, vaya a lanzar dos joyas como el remake de *Resident Evil 2* y *Devil May Cry 5*, largamente esperados por el público. Parece cosa del destino que se haya producido un solapamiento de estas dos series, pues no hay que olvidar que, en origen, el primer *DMC*, nacido de la mente de Hideki Kamiya (director del *Resident Evil 2* original, para mayor casualidad), iba a ser, precisamente, una nueva entrega de la saga de terror. Al final, se optó por convertirlo en algo distinto y el resultado es historia del videojuego.

Con aquel juego de 2001 para PlayStation 2, Capcom inventó un nuevo género de acción: el hack and slash (literalmente, "cortar y rajar"), heredero del beat'em up clásico, que la compañía tanto había cultivado. Hay quien ya considera como tal a sagas previas como *Golden Axe*, *Knights of the Round* o incluso *Castlevania*, que tiraban de espadazos y saltos, pero lo cierto es que el enfoque coreográfico de aquellos combates tridimensionales no tenía precedentes. En lo sucesivo, hubo cuatro entregas más, mientras otras compañías le hacían la competencia, en especial Platinum Games, fundada por tres extrabajadores de Capcom como el citado Kamiya, Shinji Mikami y Atsushi Inaba. *Bayonetta* mediante, el nuevo equipo consiguió arrebatarle a su antigua empresa el trono del hack and slash.

Desde que la bruja irrumpió en escena, *Devil May Cry* apenas se dejó ver, salvo en 2013, con un spin-off a cargo del estudio inglés Ninja Theory sobre el que siempre ha planeado la sombra de la sospecha. Pese a ser un juegazo como la copa de un pino, el hecho de estar protagonizado por un Dante juvenil y moreno escandalizó a los fans más puristas (al menos a los que ni se molestaron en dar-

DEVIL MAY CRY 3

PS2 - PC ■ 2005

La saga retomó el norte con una entrega que tuvo dos ediciones, la segunda de las cuales, la *Special Edition*, introdujo la novedad de poder jugar con Vergil, el hermano de Dante.



DEVIL MAY CRY 4

PS3 - XBOX 360 - PC ■ 2008

Aquí, Dante compartió protagonismo con otro cazademonios como Nero, que tenía la peculiaridad de contar con un brazo demoniaco, el Devil Bringer, que le daba poderes.



DmC: DEVIL MAY CRY

PS3 - XBOX 360 - PC ■ 2013

Duramente criticado antes de salir por su Dante "moreno", este juego, desarrollado por Ninja Theory, en lugar de por la propia Capcom, calló bocas con una jugabilidad bestial.

NERO EL BRAZO ARMADO DE LA LEY ANTIDEMONIOS

Su paso por *Devil May Cry 4* fue más que notable, pero no volvió loco al público y, por eso, parecía complicado que volviera a tener protagonismo. Sin embargo, aquí está, con chulería renovada y el armamento más variopinto del juego... gracias a haber perdido el brazo.



RED QUEEN

Nero volverá a contar con la enorme espada de la cuarta entrega, que no sólo estará afilada como ella sola, sino que contará con un motor de combustión interno que concederá propulsión adicional a los tajos. Dándole gas al mango, se activará un sistema que pondrá la hoja incandescente, para carbonizar a los enemigos que osen ponerse por delante.

DEVIL BREAKER

Por algún motivo que se desconoce, Nero ha perdido su brazo demoniaco, pero no hay mal que por bien no venga, pues su lugar lo ocuparán una serie de prótesis intercambiables que, en la práctica, funcionarán como objetos de consumo rápido que le conferirán poderes muy diversos.





BLUE ROSE

Otra arma de Nero que vuelve por sus fueros es este revólver con tambor de seis balas, que se descargarán de dos en dos, gracias a sendos cañones alineados en vertical. Se podrán llegar a disparar proyectiles de impacto múltiple, incluso.



RAGTIME Generará campos de fuerza que deformarán y ralentizarán el paso del tiempo, algo muy útil si conseguimos atrapar bajo su influjo a un grupo numeroso de enemigos.



GERBERA Proyectará ondas de choque que, al juntarse entre ellas, serán capaces de dar paso a un rayo láser. Nero podrá aprovechar el efecto del retroceso para desplazarse en el aire.



OVERTURE Será el primer brazo al que tengamos acceso en el juego, pero eso no significa que vaya a ser el más débil, pues generará potentes explosiones eléctricas.



PUNCH LINE Permitirá realizar golpes con un gran poder de destrucción, pero su mayor peculiaridad es que podrá volar para cargar contra los enemigos o para que Nero se monte.



BUSTER ARM Es un experimento con el que Nico intentó replicar el brazo demoniaco de Nero, pero su fuerza es tan devastadora que su ventana de uso apenas durará unos segundos.



HELTER SKELTER Esta suerte de afilada y veloz hélice metálica se pondrá a miles de revoluciones para convertir en fosfatina a cualquier enemigo que se le ponga por delante.



TOMBOY Esta prótesis de apoyo no tendrá un poder propio, pero, a cambio, aumentará drásticamente la potencia de la espada y la pistola, a costa de perjudicar su control, eso sí.



RAWHIDE Será la prótesis más parecida a un arma a la vieja usanza, en la medida en que adoptará la forma de un látigo metálico con un gran alcance para lacerar a los demonios.



MEGA BUSTER Exclusiva de la Edición Deluxe del juego, esta prótesis será un delicioso homenaje al cañón de Mega Man, de modo que disparará ráfagas de fuego a toda pastilla.



El patriarca del hack and slash volverá por la puerta grande, con un juego que exprimirá el RE Engine, el motor de los dos últimos *Resident Evil*.

Gracias al sistema Cameo, habrá un pequeño cooperativo online. De cuando en cuando, los caminos de los protagonistas se cruzarán, de tal modo que los otros personajes quizá estén manejados por otros jugadores, en lugar de por la CPU.

» le un tiento). Eso fue en la recta final de la generación de PS3 y Xbox 360. Desde entonces, ha habido que esperar nada menos que seis años para que la saga debutara en PS4 y Xbox One, si bien, entre medias, hubo remasterizaciones para ellas de todas las entregas previas (de las tres primeras en un pack conjunto, de la cuarta sólo en formato digital y del spin-off por separado). El esperado regreso tendrá de nuevo como director a Hideaki Itsuno, un veterano que sabe lo que se hace, pues, salvo la inicial y la de Ninja Theory (que supervisó), ha dirigido todas las entregas de la saga, y creednos que hay potencial para ver a Capcom sentada de nuevo en el trono de espadas que ella misma forjó.

Excusas para perseguir a los visitantes del averno

Devil May Cry 5, también escrito con "V" de victoria, es una secuela de la línea canónica de la saga. Esto significa que se ambienta después del muy criticado *DMC2*, que, en realidad, era el último en cuanto a la cronología de acontecimientos. Así, habrá tres protagonistas, dos de ellos muy familiares y otro inédito. La historia arrancará con Nero, coprotagonista de la cuarta entrega, que viajará hasta Red Grave City para investigar la aparición de Qlipoth, un misterioso árbol que ha brotado en la ciudad y cuyas raíces están destruyéndola y chupando la sangre a sus ciudadanos. De paso, tratará de recuperar el orgullo... y el brazo demoniaco, que ha perdido. Por su parte, un avejentado Dante, en paradero desconocido para Nero, estará dedicado a hacer de cortafuegos frente a los demonios que tratan de invadir el mundo. En ésas, entrará en escena V, un misterioso híbrido entre Severus Snape y Mario Vaquerizo que, casualmente, antes de que el caos azote Red Grave City, intentará contratarle para acabar con cierto demonio. Sus intenciones no están nada claras, pues, en uno de los últimos tráilers, se le escucha decir que ojalá Dante nunca hubiera existido...

Los personajes secundarios que ayudarán a desarrollar la historia serán, en su mayoría, mujeres de armas tomar. Por encima de todas, destacará Nico, una maestra armera que debuta en esta entrega y que acompañará a Nero con una furgoneta. Podremos convocarla usando cabinas telefónicas, porque, ahí donde lo veis, el rebelde joven es, en realidad, un tipo chapado a la antigua. Al lado de Dante, estarán la sempiterna y siempre exuberante Trish, cuya relación con el hijo de Sparda sigue siendo un misterio, y la también conocida Lady, que gestionará la burocracia y las contrataciones de su negocio de cazademonios. »

SE AMBIENTARÁ DESPUÉS DE DEVIL MAY CRY 2, AL TRATARSE DE UNA SECUELA CANÓNICA

Cada personaje tendrá una jugabilidad muy marcada y, lejos de repetir las mismas mecánicas de otras ocasiones, Capcom se ha asegurado de darle a cada uno multitud de armas inéditas.



Trish, la cara más veterana de la saga junto a Dante (salía ya en la primera entrega, como una villana que acababa aliándose con él tras perdonarle éste la vida), no faltará a la cita.



Nico es una inventora que proveerá a Nero de Devil Breakers. Es nieta de Nell Goldstein, otra maestra armera que aparecía en una novela de la saga y que creó armas para Dante.

» Sin ser maravillosas, las historias de *Devil May Cry* siempre han tenido su punto, y ésta, que, según Hideaki Itsuno, durará unas quince horas, promete bastante, aunque sólo sea por el carisma de los tres protagonistas. Dante no necesita carta de presentación, pues arrastra pasiones desde siempre con su socarronería, Nero se reivindicará a lo grande y V nos tiene intrigados con sus rarezas, entre las que se contará la de expresarse en verso con frecuencia. La lástima es que las voces no estarán dobladas al castellano, a diferencia de las de *DmC*, que sí lo estuvieron. Habrá que conformarse con los subtítulos.

Cazademonios precavido vale por tres

El sistema de combate ha sido siempre la mayor fortaleza de la saga, y esta entrega, aun siendo continuista en su núcleo, promete ser la más revolucionaria y la más completa. Como siempre, la base será la de un hack and slash frenético, plagado de espadazos, con los que descuartizar a los enemigos, y disparos, con los que mantenerlos a raya o repelerlos. Por supuesto, los saltos y las esquivas serán esenciales para mantenerse con vida y encadenar los combos, que estarán asociados al típico medidor de estilo. Si queremos alcanzar valoraciones de SSS con las que recibir más recompensas y tener mejor puntuación al final de los niveles (que seguirán siendo lineales, pues a esta saga no le hacen falta para nada los cada vez más recurrentes mundos abiertos), más valdrá no estarse ni un segundo quieto.

Ahora bien, el hecho de que haya tres protagonistas no es cosa menor. Dicho de otro modo: es cosa mayor. No hablamos del típico juego que permite elegir entre varios personajes que comparten los mismos niveles o que, más allá de la estética, ofrecen la misma jugabilidad. Desconocemos si el desarrollo irá alternando entre ellos o si tendrán campañas individuales, pero el caso es que cada personaje presentará un prisma distinto de la misma historia y, lo que es más importante, ofrecerá un estilo de combate único. De inicio, Dante y Nero tendrán cier- »

CADA UNO DE LOS TRES PROTAGONISTAS PRESENTARÁ UN PRISMA DISTINTO DE LA MISMA HISTORIA Y OFRECERÁ UN ESTILO DE COMBATE ÚNICO



DANTE
TEÑIDO DE NUEVO DE PLATINO... CANOSO

¿Quién dijo que los demonios no envejecen? El alma de la saga recuperará su pelo plateado, ése que algunos tanto echaron en falta en el spin-off *DmC*, pero la edad le ha pasado factura... en lo físico, porque, en lo que a combatir se refiere, estará más en forma que nunca.

REBELLION El característico y veterano mandoble que Dante recibió de su padre, Sparda, volverá a sembrar el pánico entre los demonios con sus potentes, a la par que ágiles, golpes.

EBONY & IVORY Estas pistolas gemelas han sido las otras dos herramientas habituales en el arsenal de Dante desde la primera entrega. Cada una de ellas contará con una precisión y una velocidad distintas para encadenar los balazos.

BALROG En lugar de los guanteletes de Ifrit, Dante tendrá esta arma ígnea, en la que crepita el poder del rey del fuego infernal. Contará con dos sets de movimientos. Por un lado, el modo golpe permitirá acciones ágiles; por otro, el modo patada se traducirá en un sinfín de patadones de los de zas en toda la boca.

COYOTE-A Aparte de sus pistolas gemelas, Dante ha tenido siempre armas de fuego de mayor potencia. Por ahora, está confirmada esta escopeta, de cadencia baja pero gran potencia, para hacer retroceder a los rivales.

CAVALIERE Esta moto será una genialidad. Podremos montarla para atropellar enemigos con sus ruedas y su afilado chasis (mientras damos golpes desde el asiento) o partirla por la mitad para convertirla en sendas sierras.

SPARDA Otra herencia del padre de Dante, como su propio nombre indica. Este espadón será más lento y pesado que la Rebellion, pero, consecuentemente, también ofrecerá unos golpes mucho más contundentes.

DEVIL TRIGGER Y no podía faltar la habitual transformación de Dante en demonio, ligada a una barra que habrá que rellenar. En este modo turbo, seremos mucho más fuertes y recuperaremos bastante salud.

HIDEAKI ITSUNO, UN LUCHADOR CON MUCHO RECORRIDO

Padre adoptivo de la saga (el biológico es Hideki Kamiya), Hideaki Itsuno, director del juego, lleva al frente de la saga desde su segunda entrega y es una de las figuras más reputadas y veteranas de la actual Capcom. No en vano, a él le debemos la dirección de juegos de culto desde los años 90, especialmente dentro del género de la lucha, como *Rival Schools*, *Capcom vs SNK 2* o *Power Stone 2*. En su trayectoria, ha tocado incluso la velocidad, con *Auto Modellista*, o el rol, con *Dragon's Dogma*.


RIVAL SCHOOLS


POWER STONE 2


CAPCOM VS SNK 2


AUTO MODELLISTA


DRAGON'S DOGMA


Hoy en día, cualquier juego con un apartado gráfico potente que no tenga modo foto para lucir palmito es casi un desperdicio, sea del género que sea. Cómo no, *DMC5* lo tendrá, para inmortalizar combos, desmembramientos, fogonazos de luz...


La iluminación y la dirección artística serán dos de los puntos fuertes del juego. Además, gracias a la capacidad de V para volar agarrado a Griffon, es de esperar que ciertos escenarios sean más verticales de lo habitual.

» tas similitudes, principalmente por el uso de espadas y armas de fuego, pero, a medida que avance la aventura, demostrarán no tener nada que ver el uno con el otro, sobre todo por los Devil Breakers que podrá equiparse Nero. Estas prótesis le conferirán todo tipo de habilidades, pero se gastarán con rapidez y habrá que ir reponiéndolas constantemente (incluso desechándolas, pues no podremos elegir el orden en el que se asignen, algo con lo que se busca motivar que seamos creativos). Pero el verdadero cambio de tercio vendrá con V, que no luchará como un personaje de hack and slash habitual, sino que invocará una serie de demonios sombríos que causarán estragos. Además, y como de costumbre, a medida que consigamos gemas rojas, podremos adquirir nuevas armas y habilidades con las que podremos experimentar incluso fuera de la propia aventura, en un espacio llamado el Vacío.

Como colofón a la parte jugable, habrá un pequeño componente cooperativo, conocido como sistema Cameo. Durante la aventura, los tres protagonistas se encontrarán en más de una ocasión, y eso se aprovechará para que, si estamos conectados online, a los demás los encarnen otros jugadores fortuitos, algo que ya se usó en *Resident Evil 6*. Asimismo, aunque no estará de serie, en abril se añadirá gratis el habitual modo Palacio Sangriento, en el que nos enfrentaremos a hordas de monstruos y a los jefazos de la aventura.

Escabechina a todo trapo visual y musical

En lo técnico, tras brillar con luz propia en *Resident Evil 7* y en el remake de *Resident Evil 2*, el motor RE de Capcom volverá a lucir palmito aquí. En la parcela jugable, garantizará una fluidez máxima (Capcom ha prometido la deseada combinación de 4K y 60 fps en PS4 Pro y Xbox One X) y unos entornos parcialmente destructibles, mientras que, en la gráfica, dará pie a unos rostros hiperrealistas y a una iluminación sensacional. Mención especial merece también la banda sonora, pues cada protagonista contará con un tema de batalla (de corte muy rockero y cantado)... que sonará de forma más o menos intensa en cada momento en función de los combos acumulados.

El juego sale el 8 de marzo, pero antes, el 7 de febrero, se lanzará una demo gratuita para PS4 y Xbox One. No es habitual que las compañías pongan sus juegos en manos del gran público con tanta antelación y, si Capcom lanza este órdago, es porque sabe que tiene entre manos un hack and slash de infarto, con el que aspira a cazar demonios, brujas y lo que haga falta. ■

EL SISTEMA CAMEO DARÁ PIE A ENCUENTROS COOPERATIVOS COMO LOS DE RESIDENT EVIL 6



V EL POETA TATUADO QUE INVOCA SOMBRAS

Este misterioso personaje se expresará a menudo en verso (de hecho, sacará a pasear un extraño libro) y ni siquiera tendrá fuerza para combatir por sí solo... pero lo compensará convocando a una serie de súbditos demoniacos que matarán por él.

BASTÓN V no es, precisamente, el prototipo de guerrero musculado (ahí están sus sandalias para demostrarlo), pero sí contará con un arma: un cayado con el que dirigirá a sus bestias y que, además, le servirá para darles el golpe de gracia a los enemigos que ya estén moribundos.

SHADOW A los fans veteranos de la saga les sonará este felino, uno de los enemigos de la primera entrega. Pues bien, aquí será un aliado y, cómo no, adoptará diversas formas punzantes para taladrar a los enemigos en el cuerpo a cuerpo. Además, aumentará la velocidad de V.

GRIFFON Esta águila, que también os sonará, estará enfocada al combate a distancia, gracias a las tormentas eléctricas que desatará. Aparte, podrá llevar a V en volandas. Por si eso fuera poco, tendrá el don de hablar, por lo que podéis esperar chascarrillos a gogó y diálogos delirantes.

NIGHTMARE La invocación definitiva será este colosal demonio, que entrará en escena como un elefante en una cristalería y que podremos montar, para emplear sus puños como jamones o un rayo láser. Al llamarlo, a V se le aclararán tanto el pelo como los tatuajes...



Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

FUE ENTERRADOR EN SU JUVENTUD Y AHORA ES UN GURÚ DEL VIDEOJUEGO: NO EXISTE NADIE COMO GOICHI SUDA EN ESTE MUNDO

Hace unos días, se puso a la venta *Travis Strikes Again: No More Heroes*, un juego que llevaba anunciado para Switch desde hace dos años, concretamente desde el día en que Nintendo presentó en sociedad la consola. El juego ha cumplido con creces y, para celebrarlo, vamos a repasar la trayectoria de su creador, el estrambótico Goichi Suda, alias Suda51, un apodo que juega con la pronunciación de los números 5 y 1 en lengua japonesa ("go"+"ichi"), en la que, además, es habitual invertir el orden de nombre y apellidos.

Todo lo que se diga de este genio es poco. Es verdad que sus títulos suelen tener irregularidades y distan de ser obras maestras, pero tienen tanta personalidad que muchos los consideran juegos de culto, y en Hobby Consolas somos defensores a ultranza de su estrambótica filosofía. A un tipo que dice que los videojuegos no sólo son arte, sino que son la forma más elevada de arte, hay que quererlo.

Suda es un "personajazo" con todas letras. Se aleja por completo del prototipo de creador japonés, pero, lejos de ser un bufón, es capaz de mantener un indescriptible equilibrio entre seriedad e hilaridad. Por ejemplo, cuando tiene que mantener el rictus serio, a la hora de hablar en público o en una entrevista, lo hace. Sin embargo, no tiene reparo en hacer el tonto cuando le sacan fotos, ya sea haciendo carantoñas o simulando disparar con los dedos de la mano, uno de sus gestos más recurrentes.

Su forma de ver el protocolo es muy sui géneris. Basta con recordar los eventos de presentación de *No More Heroes*, en los que se le entrevistaba mientras estaba sentado en un váter (según dice, el escusado es para él una inmensa fuente de inspiración) y había decoración en forma de rollos de papel higiénico con el logo del juego. Antes de eso, durante la promoción de *Killer7*, solía aparecer ataviado con una máscara de lucha mexicana. Muy

NO MORE HEROES

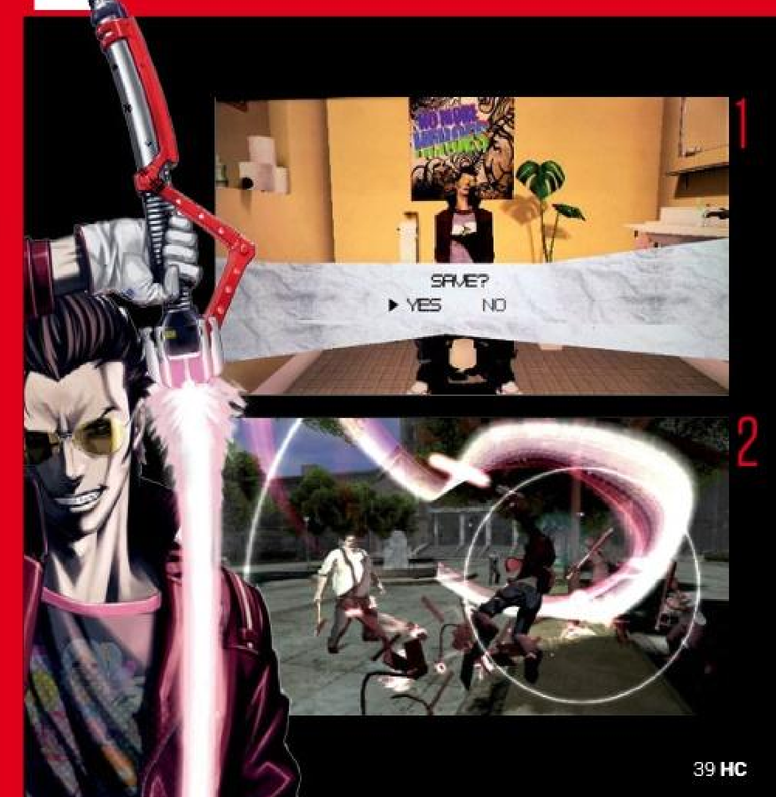
Wii - PS3 - XBOX 360 | 2008

DA51 EL GENIO QUE TRANSPIRA LOCURA Y VIOLENCIA

recordada es también su actuación en la presentación mundial de Switch, en la que, en lugar de leer lo que le indicaba el teleprompter, decidió improvisar... y desquiciar a la persona encargada de traducir sus palabras al inglés. Pero nuestra anécdota preferida es que, cuando salió a la venta el primer juego en el que trabajó, decidió pasar ese día en diversas tiendas, viendo si la gente se interesaba por él, con ganas de susurrar que lo compraran a quienes lo ojeaban y de abrazar a los que daban el paso.

La muerte es sólo el comienzo

Los comienzos laborales de Suda51 son, como poco, chocantes. A principios de los 90, trabajaba en una funeraria, preparando flores... y como enterrador, un empleo que, como es lógico, no era de su agrado. Sin embargo, era un entusiasta de otro ámbito donde también se movía otro Enterrador, éste con mayúscula: el de la lucha libre. La fortuna quiso que Human »



1 *No More Heroes* será recordado por tener uno de los mejores sistemas de guardado de la historia: Travis Touchdown acude al baño, se sienta, suspira (la deposición se omite con una cortinilla de papel higiénico) y, luego, tira de la cadena...

2 La katana láser, seña de la saga, le venía al dedillo al sensor de movimiento de Wii, consola donde nació la IP. Sus escabechinas están entre lo más gore que se ha visto en un género sangriento ya de por sí como el del hack and slash.



» Entertainment reclutara gente para su saga *Super Fire ProWrestling*. Suda estaba convencido de que, con sus conocimientos del mundillo, podía ganarse un puesto, y así sucedió.

El joven Goichi se unió a la compañía en 1993 y, durante el siguiente lustro, contribuyó activamente al desarrollo de la citada serie y al de *Twilight Syndrome*, una saga de terror adolescente. En 1998, antes de que la empresa se declarara en bancarrota, decidió marcharse para fundar su propio estudio, Grasshopper Manufacture, que debe su nombre a la canción "Grasshopper", de la banda británica Ride, que se hartó a escuchar hasta altas horas de la noche durante el desarrollo de *Super Fire ProWrestling 3: Final Bout*. En los años sucesivos, trabajó incansablemente, como director, guionista, diseñador o productor en juegos como *The Silver Case* y *Flower, Sun and Rain*. Sin embargo, hablamos de una época en que infinidad de juegos japoneses jamás emigraban a Occidente, y eso hizo que no supiéramos de él por estos lares hasta 2005.

Adaptación progresiva al extranjero

Fue entonces cuando se lanzó *Killer7*, un juego hecho en colaboración con Capcom y con el mismísimo Shinji Mikami. Algunos de los juegos posteriores de Grasshopper siguieron siendo exclusivos del mercado japonés, pero los más importantes ya nunca dejaron de llegarnos. *Killer7* fue un punto de inflexión también en la propia filosofía del estudio, que empezó a desarrollar sagas que potencialmente fueran del gusto occidental. En realidad, es algo que tardó incluso demasiado en suceder, pues Suda es un gran fan de la cultura pop occidental y hasta afirma que su juego favorito es *Another World* y que su creador, el francés Éric Chahi, fue para él un gran referente.

El caso es que, a partir de entonces, la mayoría de creaciones de Suda51 llegaron a Occidente y él se volvió una figura mediática, tanto como para llegar a colaborar con Hideo Kojima en un serial de radio de *Snatcher* o con Akira Yamaoka, compositor de *Silent Hill*. Y no sólo eso: Grasshopper puede presumir de haber trabajado con editoras occidentales de la talla de Electronic Arts (*Shadows of the Damned*), Warner Bros (*Lollipop Chainsaw*) o Deep Silver (*Killer is Dead*), amén de con japonesas como Capcom (*Killer7*), Nintendo (*No More Heroes*), Bandai Namco (*Ranko Tsukigime's Longest Day*) o Koei Tecmo (*Project Zero: Mask of the Lunar Eclipse*), lo que da cuenta del interés que hay en su trabajo.

Violencia desenfrenada y sangrienta

En esta generación, se ha prodigado menos de lo que nos habría gustado, con los únicos lanzamientos específicos de *Let It Die*, *Travis Strikes Again* (un free-to-play y un spin-off



que no equivale a *No More Heroes 3*) y el remake de *The Silver Case*, pero confiamos en que Suda vuelva a apretar el acelerador con nuevas propuestas que den continuidad a unas señas de identidad muy definidas, especialmente en las que son sus cinco grandes IP: *Killer7*, *No More Heroes*, *Shadows of the Damned*, *Lollipop Chainsaw* y *Killer is Dead*.

Por encima de todo, hablamos de juegos en los que la violencia y el gore cobran una dimensión estética, mediante litros de sangre y el uso de armas tan disparatadas como afiladas, como una espada láser o una sierra mecánica. Normalmente, eso implica abrazar el género del hack and slash, pero también ha habido enfoques de shooter. Además, muchos de los protagonistas son asesinos, ya sean otakus, agentes secretos o hasta colegialas. De hecho, en *No More Heroes*, había hasta un ranking de matones por el que ascender.

Hay que destacar también la presencia habitual de minijuegos dentro de los propios juegos. *Travis Strikes Again* es ese concepto llevado a su cénit, pero antes ya lo vimos con el shooter que había dentro de *No More Heroes 2* o las secciones 2D de *Shadows of the Damned*.

En sus inicios, Suda estaba muy apegado al survival horror, y eso se sigue percibiendo hoy en día... pero eclipsado por un humor absurdo y un tono de serie B muy bien llevados. En ese sentido, son muy habituales las rupturas »



1 *Lollipop Chainsaw* estaba protagonizado por Juliet Starling, una animadora que llevaba colgada de la falda la cabeza de su novio y que empleaba una motosierra contra las hordas de zombis que habían invadido su instituto, en California. El juego era un auténtico desparrame.



2 El top con el nombre del equipo del instituto (San Romero Knights) era una doble referencia: por un lado, a George A. Romero, el mítico director de películas de no muertos; por otro, a Black Knight Sword, otro juego lanzado también en el año 2012 y del que Suda51 fue guionista.



3 *Killer is Dead* se podría considerar casi un crossover entre No More Heroes y Killer7. La jugabilidad con katana (aquí con el efecto lacerante del láser sustituido por el filo del acero) recuerda al primero, mientras que la estética recuerda al segundo, con el protagonista ataviado con un elegante traje.



4 Mondo Zappa debía su nombre y su condición de asesino a Mondo Nakamura, protagonista de una serie de televisión japonesa, pero, al mismo tiempo, era una suerte de James Bond. Por tanto, Suda tuvo más motivos que nunca para introducir romances con mujeres.





5 *Killer7*, el juego con el que Suda51 se dio a conocer en Occidente, estaba protagonizado por Harman Smith, un asesino que adoptaba siete personalidades distintas, cada una con una apariencia, una personalidad y un armamento. Fue sólo el primero de los muchos juegos de culto que lo seguirían.

EL SUDA51 RECÓNDITO Y PECULIAR

Antes de darse a conocer en Occidente, Suda51 había parido ya un gran número de juegos. Más recientemente, al margen de sus sagas mediáticas, ha trabajado también en muchos otros títulos.



SUPER FIRE PROWRESTLING 3: FINAL BOUT

■ SUPER NINTENDO ■ 1993

La afición de Suda a la lucha libre le abrió las puertas del sector, concretamente de Human Entertainment, donde trabajó en varios juegos del género, muy en boga en los 90. Éste contaba con medio centenar de luchadores, como Hulk Hogan o el Último Guerrero.



TWILIGHT SYNDROME: SEARCH

■ PLAYSTATION ■ 1996

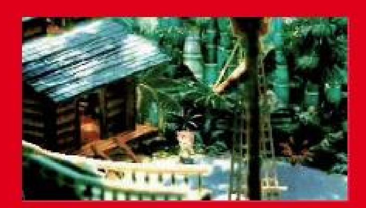
El paso de Suda51 por Human Entertainment se dividió entre la lucha libre en sus primeros años y la saga *Twilight Syndrome* en los últimos. De ésta, dirigió nada menos que tres entregas. Era una serie de terror adolescente en la que sus protagonistas investigaban diversos sucesos paranormales.



THE SILVER CASE

■ PLAYSTATION - PS4 - PC ■ 1999

Ya al frente de Grasshopper Manufacture, su propio estudio, Suda dio un golpe sobre la mesa con este título, que, si bien sólo salió en Japón en su día, llegaría a Occidente en 2017, con un remake para PS4 y PC. Era una novela visual en la que un detective investigaba a un asesino en serie.



CONTACT

■ DS ■ 2006

Aunque sólo ejerció como productor, éste es de los juegos con menos "estilo Suda". Se trataba de un RPG en el que un niño llamado Terry, al que veíamos en la pantalla inferior, debía ayudar a un profesor, que nos daba pistas desde la pantalla superior, a encontrar una serie de piezas en un planeta recóndito.



PROJECT ZERO: MASK OF THE LUNAR ECLIPSE

■ Wii ■ 2008

La buena relación de Suda51 con Nintendo y su gusto por el survival horror le llevaron a codirigir esta entrega de la terrorífica y "fotográfica" saga *Project Zero*, que no olimos en Occidente. Su protagonista era Ruka Minazuki, una chica que acababa cautiva en una isla.



EVANGELION SHIN GEKIJOBAN: 3ND IMPACT

■ PSP ■ 2011

"Evangelion" fue otro anime más en el que Grasshopper Manufacture pudo trabajar, esta vez con Suda como productor. Era un juego de acción rítmica, en el que atacábamos a los ángeles siguiendo la música de Akira Yamaoka. Nunca salió de tierras japonesas.



LIBERATION MAIDEN

■ 3DS ■ 2012

El último juego puramente portátil de Suda hasta la fecha es éste para 3DS y dispositivos iOS, en el que ejerció como director creativo. Era un shooter espacial en el que manejábamos a un robot, que echaba mano de la pantalla táctil y que, en cierto modo, recordaba a un minijuego de *No More Heroes 2*.



SHADOWS OF THE DAMNED

■ PS3 - XBOX 360 ■ 2011

» de la cuarta pared, en las que los personajes se comunican directamente con el jugador. Pero, por encima de todo, Suda es un apasionado del cine y de las series de televisión, especialmente del anime, y eso se traduce en la presencia de incontables referencias, algunas muy evidentes y otras más sutiles. Por ejemplo, sólo en *No More Heroes*, hay alusiones a "Batallas sin honor ni humanidad" (la presencia de yakuzas), a "Memento" (el motel), a "La loca historia de las galaxias" (la katana láser)... Incluso hay referencias a actores, como se observa en Sylvia Christel (su nombre está sacado de la película erótica "Emmanuelle"), cuya apariencia se inspiró en Scarlett Johansson o Keira Knightley. Hasta se parodian los nombres de directores como Steven Spielberg y Takashi Miike. Y, hablando de cineastas, para *Lollipop Chainsaw*, Suda contó con la colaboración en el guión de James Gunn, responsable del libreto de "Guardianes de la Galaxia", y el homenaje a George A. Romero era más que evidente.

Quizá por su pasado de sepulturero, la muerte es un tema muy recurrente en los juegos de Suda51, y la explora de muy diferentes maneras, especialmente en forma de resurrecciones y encarnaciones. Ahí están los zombis de *Lollipop Chainsaw* o nuestro compañero en *Shadows of the Damned*, Johnson, que era una calavera parlante. Y no falta el



FLOWER, SUN AND RAIN

■ PS2 - DS ■ 2001

El original de PS2 sólo salió en Japón, pero la adaptación para DS, de 2008 (una vez que Suda ya era conocido en Occidente), sí que la disfrutamos aquí. Era una aventura de puzles en la que encarnábamos a Sumio Mondo, un hombre dedicado a ayudar a los lugareños de una isla de la Micronesia.



MICHIGAN: REPORT FROM HELL

■ PS2 ■ 2005

Este survival horror, que recordaba a la película "Rec", sí llegó a Europa (no así a América). Con Suda como productor y planificador, estaba protagonizado por la unidad móvil de un informativo de televisión, de modo que grabábamos fenómenos paranormales desde la perspectiva subjetiva del cámara.



SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED

■ PS2 ■ 2006

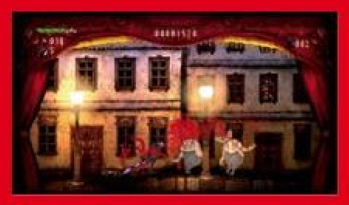
Aquí, se cambiaron las tornas: los americanos sí lo disfrutaron, pero los europeos nos quedamos con las ganas. Era un colorido y rítmico beat'em up inspirado en el anime "Samurai Champloo", en el que manejábamos a tres espadachines: Mugen, Jin y Fuu.



BLOOD+: ONE NIGHT KISS

■ PS2 ■ 2006

Basado en otro anime como "Blood+", este juego no llegó ni a Europa ni tampoco a América. Era un juego de acción protagonizado por una colegiala llamada Saya Otonashi, que, espada en ristre, se enfrentaba a unas criaturas vampíricas. Como en *Samurai Champloo*, Suda fue director y guionista.



BLACK KNIGHT SWORD

■ PS3 - XBOX 360 ■ 2012

Suda fue guionista y productor ejecutivo de este particular juego digital, que estaba planteado como si fuera un teatro de marionetas. Así, controlábamos a un caballero medieval a través de niveles plataformeros en 2D en los que los literales escenarios se veían continuamente empapados de sangre.



DIABOLICAL PITCH

■ XBOX 360 (KINECT) ■ 2012

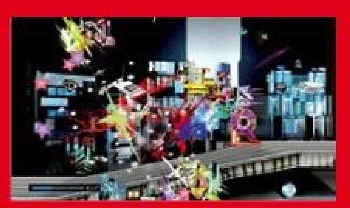
Con Suda como productor, éste es uno de los juegos más particulares de la larga trayectoria de Grasshopper Manufacture. No en vano, se hizo en exclusiva para el Kinect de Xbox 360 y era un juego de béisbol en el que bateábamos pelotas de béisbol para realizar combos y eliminar criaturas.



SINE MORA

■ PS3 - XBOX 360 - PS VITA - PC ■ 2012

De nuevo con Suda como productor, este shmup es uno de los mejor valorados de los últimos años. Además de ofrecer las típicas oleadas de disparos que esquivar y espectaculares combates contra jefes, contaba con particularidades como tener que completar los niveles con un tiempo limitado.



SHORT PEACE: RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY

■ PS3 ■ 2014

Suda planteó el concepto y supervisó este proyecto "transmedia", que combinaba cuatro cortometrajes de animación con un videojuego. Este último tenía formato de run and gun y estaba protagonizado por una chica que se volvía una asesina al caer la noche.

surrealismo, quién sabe si por ser fan de Franz Kafka. Un ejemplo paradigmático estaba ya de forma sorprendente en uno de sus primeros juegos de lucha libre, donde el personaje, tras alcanzar la gloria, decidía suicidarse... En *Let It Die*, el propio epicentro jugable es la idea de la muerte y la reencarnación, sin ir más lejos.

Exuberancia visual y sexual

Los juegos de Suda no se caracterizan por tener el mejor apartado técnico, pero lo compensan con una dirección artística muy característica. El colorido es siempre desbordante, y son habituales el cel shading, los efectos de neón, la sangre o la presencia de onomatopeyas en pantalla. También hay figuras muy recurrentes, como las máscaras de lucha libre mexicana, la omnipresente luna o los tigres.

El erotismo es otra parte esencial de los juegos de Suda, y aquí sí es muy japonés. Siempre hay "femmes fatales" metidas en la ecuación: Juliet, Sylvia, Paula... En *Killer is Dead*, estaba incluso el llamado modo gigoló, en el que Mondo Zappa podía ganarse el favor de distintas mujeres. Igualmente, para la promoción de *Lollipop Chainsaw*, se contrató a la cosplayer Jessica Nigri, famosa por su generoso busto...

En una industria cada día más timorata, se agradece que haya excentricidades e irreverencias como las de Suda51, un genio al que se le desparrama el talento por todos los poros. ■



1 *Shadows of the Damned* nos ponía en la piel de García Hotspur, un mexicano que debía adentrarse en una versión de neón del infierno para rescatar a su amada, con la ayuda de una calavera parlante capaz de transformarse en armas de fuego.



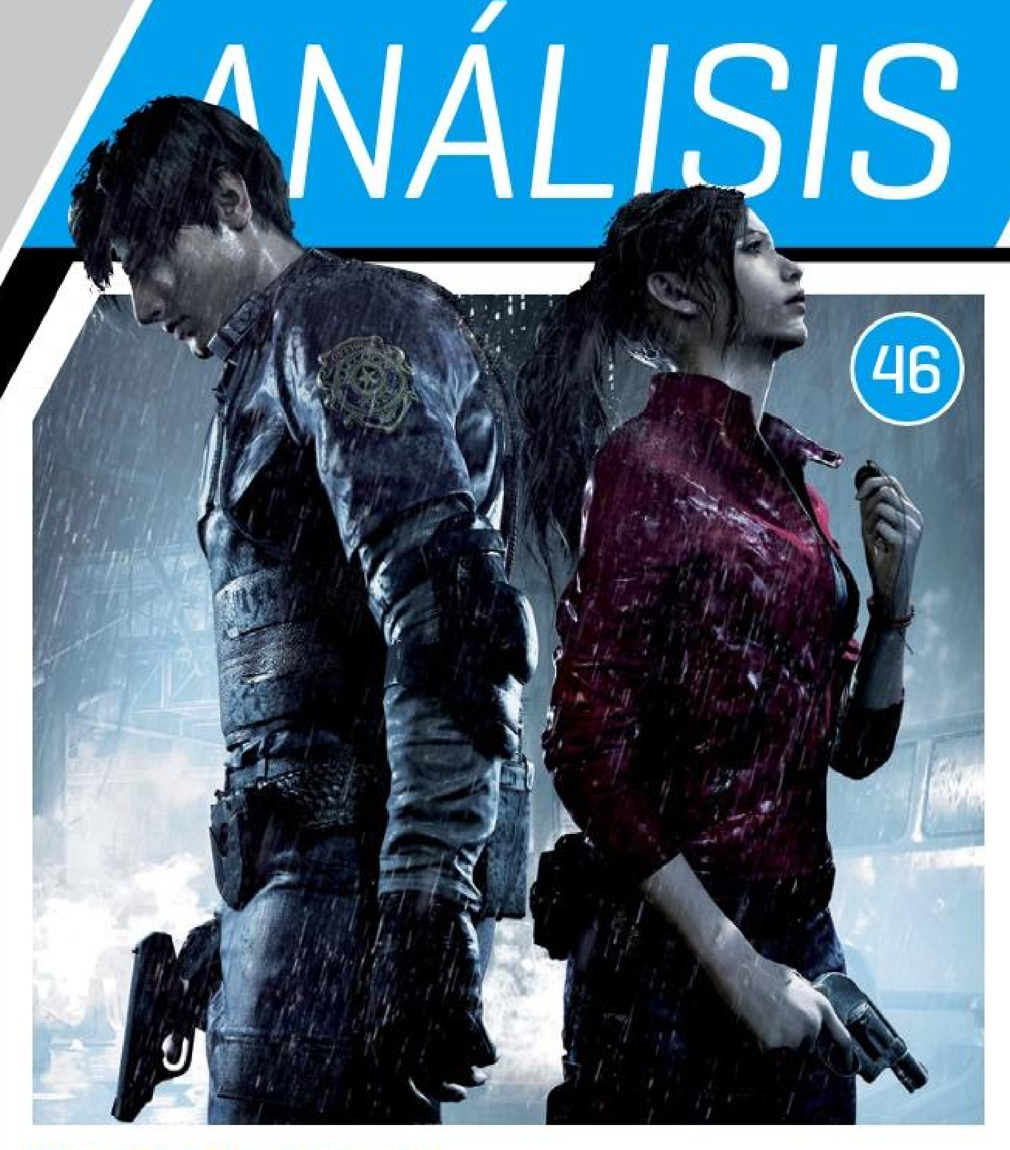
2 *Let It Die*, la antepenúltima locura de Suda, tuvo la particularidad de ser un free-to-play con un multijugador asíncrono, de modo que, al morir, nuestro personaje se reencarnaba como enemigo en la partida de otro.




3 *Lily Bergamo* fue el germen de Let It Die, pero iba a ser un proyecto muy distinto, con una joven cazademonios como protagonista y un apartado visual exuberante. Por desgracia, la idea se quedó en el tintero...

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



RESIDENT EVIL 2

Uno de los juegos más queridos de la época de PlayStation y uno de los más esperados de este recién estrenado 2019



TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION

La versión remasterizada y ampliada de una de las mejores entregas de esta aclamada saga de rol japonés está ya aquí



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES


OFFICER
RACCOON
POLICE
RPD



Resident Evil 2

LA REINVENCIÓN DEL TERROR CLÁSICO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

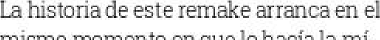
FORMATO / PRECIO
Físico: 54,90€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

En 1996, *Resident Evil* marcó el camino a seguir dentro de un género que apenas había dado sus primeros pasos: el survival horror. Dos años más tarde, su continuación afianzó la fórmula con un título memorable que marcó a toda una generación. Se había fraguado la leyenda, una que ahora regresa por todo lo alto. ¡Bienvenidos a Raccoon City!

Desde que en 2015 Yoshiaki Hirabayashi confirmara el remake de *Resident Evil 2*, la expectación ha sido máxima. Con su anuncio, el productor de Capcom y miembro del equipo original de *Resident Evil* y *Dino Crisis* convirtió en realidad el sueño de miles de fans de la saga en todo el mundo. Un anhelo que ha tardado casi cuatro años en materializarse, pero que ha servido para que el Virus-T mute a su cepa más espeluznante hasta la fecha.



Dos caminos que se entrelazan

La historia de este remake arranca en el mismo momento en que lo hacía la mítica "intro" del original, con el accidentado encuentro entre Claire Redfield y Leon S. Kennedy en Raccoon City. A partir de ahí, elegimos a cualquiera de los dos personajes, que, aunque cuentan con campañas separadas, comparten estilo y una parte importante de los sucesos, puzles y, por supuesto, sorpresas. Y es que no hay que esperar mucho para comprobar la manera tan inteligente en la que Capcom ha expandido la aventura, por ejemplo con una genial secuencia jugable en la gasolinera que antes sólo veíamos como espectadores en la primera escena de vídeo. Y no es el único lugar nuevo, ni mucho menos, aunque preferimos no destriparos el resto, porque descubrirlos es, sin duda, uno de los puntos fuertes del remake. Por supuesto, los que no faltan a la cita son los escenarios principales, como las alcantarillas, el laboratorio de Umbrella o la ya mítica comisaría. La recreación de todos ellos es sensacional, y ahora ofrecen más posibilidades que nunca, ya que también crecen en tamaño y mecánicas. El desarrollo, fiel al del original, no sólo sigue los cánones de los survival horror clásicos, con la habitual escasez de munición y de objetos curativos, sino que, además, los potencia sobremanera con nuevos elementos, como el uso de la linterna en zonas oscuras y un mayor número de puzles. Algunos de ellos se mantienen respecto al original, mientras que otros son totalmente inéditos. Y, entre ellos, hay muchos opcionales que premian la exploración con valiosas ventajas en forma de hierbas, sprays o munición. Aun así, priorizar cada disparo, así como el limitado espacio de nuestro inventario, resulta ahora más vital que nunca, tanto por el elevado número de criaturas como por su inusitada resistencia e inteligencia. Desde los zombis, que ahora son capaces de atravesar algunas puertas, a los letales lickers o los incansables cerberus, cada enfrentamiento es un auténtico chute de adrenalina. Por suerte, para frenar su avance, contamos con distintas armas de fuego, que podemos mejorar con algunas piezas, como pistolas, escopetas o lanzagranadas. »

LA ESENCIA DEL ORIGINAL SE MANTIENE INTACTA, PERO EL DESARROLLO SE VE POTENCIADO POR UN GRAN NÚMERO DE MEJORAS Y NOVEDADES

Los estragos de los virus de Umbrella están mejor reflejados que nunca gracias a una ambientación brutal que no escatima en gore.



LO MEJOR

Su nivel gráfico y ambiental es espectacular, con unas cotas de tensión altísimas. Las novedades introducidas potencian al máximo la experiencia, sin perder el estilo clásico.

LO PEOR

Cada campaña tiene una duración breve, y las diferencias entre ellas no son drásticas. El doblaje, aunque correcto, es mejorable. La ausencia de las arañas gigantes y de los cuervos.

El sistema de impacto de las balas en los enemigos es de lo más realista. Se desmiembran con cada disparo potente.





En la dificultad más elevada, vuelven las cintas de tinta, mientras que, en las dos más bajas, podemos guardar la partida de forma ilimitada.



El sistema de méritos nos propone completar decenas de retos distintos, como, por ejemplo, eliminar a cinco enemigos con el lanzallamas.



Hunk, el soldado de Umbrella, regresa en el modo extra El Cuarto Superviviente. Supone unos quince minutos de acción muy intensa.

» También hallamos armas secundarias, como cuchillos o granadas, que amplían nuestras posibilidades de supervivencia, pero que nada pueden hacer contra algunos enemigos finales o para detener a Mr. X, quien nos lo pone aún más difícil persiguiéndonos durante una parte considerable de la aventura. En resumen, estamos ante una perfecta mezcla entre el "estilo Resident" clásico y los mejores elementos de las entregas modernas. Así, cada campaña, cuya primera vuelta ronda las ocho horas de duración, pasa como un suspiro, pero atentos, porque hay más. Al finalizar el juego con uno de los personajes, desbloqueamos el "escenario 2" del otro, que añade un buen número de variantes al desarrollo y contiene un final alternativo. También es posible conseguir nuevos trajes e ilustraciones a través del sistema de méritos interno, que nos invita a realizar hazañas de todo tipo. Por si esto fuera poco, el remake premia nuestros "speedruns" otorgándonos rangos que desbloquean más extras, entre los que destaca el regreso del modo Cuarto Superviviente o del controvertido Tofu. No os queremos arruinar ninguna sorpresa más (de hecho, ha sido nuestra máxima durante todo el análisis), pero podéis estar tranquilos: la rejugabilidad de este remake es considerable, con cuatro campañas que

HAY CUATRO CAMPAÑAS, DOS POR HÉROE: CADA UNA VARÍA LIGERAMENTE LOS PUZLES O LA SITUACIÓN DE LOS ZOMBIS

BUSCANDO EL REMAKE PERFECTO

Capcom no se ha conformado con realizar un simple lavado de cara. Los cambios, mejoras y novedades de este remake son tan grandes que se siente como una aventura totalmente nueva. Y todo ello sin perder la esencia del legendario juego de 1998.



El apartado técnico es impresionante en todos los aspectos. Además, el cambio de cámara, ahora en tercera persona, no le ha hecho perder un ápice de tensión. Es uno de los *Resident Evil* más intensos y terroríficos de la historia de la saga.



Las nuevas zonas amplían considerablemente el desarrollo. Algunas son viejas conocidas que crecen en tamaño e importancia, como la gasolinera de Raccoon City, mientras que otras son totalmente inéditas. Y, atentos, porque hay sorpresas.



Los puzles son más numerosos y variados. Muchos de ellos están inspirados en los del título original, pero otros se estrenan en este remake. Por el camino, hallamos alguno opcional, como taquillas cerradas o cajas fuertes. Su dificultad es reducida.



Los objetos crecen en número, retomando ideas de otras entregas de la serie. Por ejemplo, la pólvora nos permite crear munición de distinto tipo. También encontramos tablones de madera con los que sellar las ventanas para contener a los zombis.



Los enemigos son más duros e inteligentes. Los zombis pueden abrir puertas, los lickers son ciegos pero tienen un oído muy desarrollado... Y Mr. X es incansable al perseguirnos. Eso sí, de las arañas gigantes y los cuervos del original, ni rastro.



Las armas secundarias van desde el clásico cuchillo de combate a granadas de mano o cegadoras. Es posible atacar con ellas, pero, además, sirven como contraataque cuando un zombi nos agarra. Granada en la boca, un empujón y a correr.

Por David Alonso @Davealonsoh

debemos completar varias veces y en distintas condiciones si queremos desbloquearlo todo. Y ojo, porque superar la aventura en el nivel "hardcore" y en un tiempo reducido es uno de los mayores retos a los que nos hemos enfrentado en los últimos tiempos. Sí, la dificultad clásica de la saga también regresa, incluso en el modo normal, y sólo se ve reducida en el modo "asistido", con autoapuntado y enemigos más débiles. Lógicamente, no os lo recomendamos, ya que, amigos, hablamos de un "Resident" con todas las letras.

Esto sí es *Resident Evil*

Si antes alabábamos el genial trabajo de Capcom a la hora de modernizar las mecánicas manteniendo la esencia del clásico, lo mismo (y mucho más) se puede decir de su labor en el apartado técnico. Desde el minuto 1, este remake consigue devolvernos al pasado, a la tensión constante y a la sensación de soledad e indefensión que nos invadió en 1998. En definitiva, al terror en su máxima expresión. Y lo hace gracias a una dirección artística imponente, con un magnífico manejo de los tiempos en elementos como la oscuridad, los sustos o el gore. Y no hay que olvidarse de las increíbles expresiones y animaciones de los zombis, con reacciones absolutamente realistas a nuestros disparos, de la tétrica ambientación de cada estancia o del apocalíptico aspecto de las zonas exteriores. Resulta impactante regresar a una Raccoon City tan detallada, brutal y despiadada, y que ahora es aún más inmersiva que antiguamente gracias a la cámara al hombro y a un control realmente intuitivo y eficaz. La guinda a este magnífico pastel la pone una labor sonora impecable, que enfatiza en las melodías ambientales dinámicas y en los efectos, como pisadas distantes, crujidos o alaridos, para completar una atmósfera única, terrorífica, y que, por primera vez, narra su historia con voces en castellano, gracias a un doblaje correcto, aunque con ciertas carencias interpretativas. Con todo, y llegados a este punto, ya podemos decirlo bien alto. Este remake logra lo que llevábamos tantos años soñando: recuperar la fórmula de la época dorada de los survival horror y adaptarla a nuestros tiempos. Es el mejor *Resident Evil 2* posible. ■



OPINIÓN

Capcom da una lección de cómo debe encararse un remake. La esencia del original está presente en todo momento, pero las novedades y mejoras consiguen elevarlo al máximo exponente. Aunque crece, sigue siendo algo breve, pero su experiencia es imprescindible. Con él, hemos vuelto a sentir la magia de *Resident Evil*.

94



VUESTRA OPINIÓN

WEB nicolaslezaramirez

“La sensación de volver a pisar ese lugar, la oscuridad, el sentimiento de soledad, de terror psicológico, de no saber qué te vas a encontrar... Es un juegazo en toda regla.”

WEB kardek

“Después de probar la demo, sólo puedo decir que el juego es brutal. Mantiene el espíritu del original, pero con más ritmo y agilidad. Y, por si fuera poco, por fin doblado al castellano.”



Tales of Vesperia: Definitive Edition

La saga *Tales of* recupera uno de sus mejores episodios, con una versión cargada de contenido inédito, para todas las plataformas y en castellano. Gráficamente, aguanta bien el tipo.

LOS HÉROES DE VESPERIA REGRESAN DIEZ AÑOS DESPUÉS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Namco Tales Studio

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 € / 44,95 € (Switch)
Digital: 39,99 € / 49,99 € (Switch)

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Una de las mejores entregas de esta gran saga de rol japonés regresa con una edición remasterizada perfecta para conmemorar su décimo aniversario.

La gran mayoría de *Tales of* se han publicado en plataformas de Nintendo o Sony, pero *Vesperia* se lanzó para Xbox 360, en 2008. Aquí nos llegó un año más tarde, y sin traducir. En 2009, se lanzó una revisión para PS3 que incluía una cantidad gigantesca de novedades... pero no salió de Japón. Así, mucha gente se perdió una de las mejores entregas de la saga, que ahora podemos disfrutar gracias a esta remasterización para todas las plataformas actuales de la versión de PS3.

El juego nos pone en la piel de Yuri Lowell, un joven que vive en un mundo donde unos artefactos mágicos llamados blastias son la fuente de todo el poder. La historia se convierte en un viaje para salvar el mundo de una terrible amenaza y, pese a caer en algún que otro tópico, se disfruta de lo lindo, gracias al elenco de protagonistas, uno de los mejores que hemos visto, cargado de personajes tan atípicos como carismáticos. Todos aportan algo especial y la mayoría huye de los tópicos del género. Logran que las partes más ásperas de la historia se hagan llevaderas y que no queramos perdernos ni una "skit" (conversaciones opcionales).

LMBS en su máxima expresión

Pero, si hay algo que hacemos, y mucho, es combatir. Los enemigos recorren el escenario, y los enfrentamientos empiezan cuando entramos en contacto con ellos (nada de encuentros aleatorios). El sistema de combate es, a grandes rasgos, una versión ampliada y refinada del de *Tales of Symphonia*, esto es: combates en tiempo real en los que controlamos a un solo personaje y podemos atacar, saltar, defender y usar objetos y artes. Tenemos un botón de ataque y otro para artes (ataques especiales), pero, al combinarlos con las cuatro direcciones, se obtienen distintos efectos que nos permiten encadenar golpes como en juegos de acción. Es un sistema básico, pero que va cre-

DIEZ AÑOS DESPUÉS DE SALIR EN 360, LLEGA LA VERSIÓN DEFINITIVA DE UNO DE LOS MEJORES TALES OF, Y TRADUCIDA

LO MEJOR

Los protagonistas, en especial Yuri; atípicos y carismáticos. Buen estilo artístico, que permite que aguante el tipo visualmente. Traducido al castellano y con selector de audio (inglés/japonés).

LO PEOR

Algunas ralentizaciones al jugar en modo TV en Nintendo Switch. Picos de dificultad repentinos. Los sistemas de síntesis y aprendizaje de habilidades nos obligan a grindear de forma extrema.

El elenco de personajes es de lo mejorcito que hemos visto, lo cual añade mucho interés a la trama.





Los combates no son aleatorios. Cuando nos movamos por el mapa, veremos a los enemigos y, si nos acercamos a ellos, comenzará la pelea.



Las "skits" (conversaciones opcionales) nos permiten conocer mejor a los personajes. Son interacciones muy logradas, realizadas únicamente con sus retratos (animados, eso sí).

ciendo a medida que obtenemos nuevas artes, armas y objetos y termina por resultar muy completo, sin dejar de ser asequible. Probablemente estemos ante el mejor LMBS, o "sistema de combate dinámico lineal", de la saga.

Y no nos olvidamos del punto diferenciador de *Tales of*: el multijugador. En combate, nos acompañan siempre tres personajes a los que podemos dar órdenes sencillas, pero podemos seleccionar un comportamiento manual y conectar otro mando... o hasta cuatro, para que otros jugadores tomen el control de los personajes. Este planteamiento le viene como anillo al dedo a Switch (necesitamos dos Joy-Con o bien un mando Pro por personaje) y resulta realmente divertido.

Nunca es tarde

A nivel técnico, es una remasterización simplemente correcta, que, en el caso de Switch, muestra bastantes ralentizaciones, aunque no suponen un grave problema (en modo portátil, son prácticamente imperceptibles). Por lo demás, el apartado visual ha envejecido realmente bien. Hace uso de la técnica cel shading para imitar el estilo anime, y el hecho de contar con una grandísima dirección artística logra que esta remasterización luzca de fábula. Y no nos olvidamos de la genial banda sonora de Motoi Sakuraba (*Golden Sun*, *Dark Souls*...), que es siempre un sello de calidad. Pero lo verdaderamente importante es que gran parte del contenido es completamente nuevo. Si el original ya podía alargarse fácilmente hasta las 50 horas, aquí la duración se multiplica: dos nuevos personajes jugables, nuevas artes y habilidades para todos, nuevas misiones principales y secundarias, nuevos trajes, localizaciones, escenas de vídeo, "skits", minijuegos, jefes... La cantidad de contenido nuevo es demencial, lo que hace que *Tales of Vesperia: Definitive Edition* sea muy recomendable, incluso si jugasteis al original de 360. Y la gran novedad, por encima de todo, es que por fin está en castellano. Estamos hablando de un juego que se lanzó hace la friolera de diez años y que es capaz de hacer frente a J-RPG actuales sin despeinarse.

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so



OPINIÓN

Es una de las mejores entregas de la saga *Tales of* (puede que la mejor) y, tras diez años, se ha hecho justicia: poder disfrutar de la historia de Yuri, en su versión más completa y (¡por fin!) traducida al castellano, es el mejor regalo para empezar el año. Merece la pena aunque lo jugaras en 360.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB oscargdf

"Recomiendo este juego a los fans de la saga y el género. Es mi favorito por historia y personajes, y he jugado y completado todos los Tales of desde Symphonia. El sistema de combate es también de lo mejor de la saga."

WEB soul4game

"Ya le tenía echado el ojo. El original no lo jugué en su momento y esta remasterización le ha sentado de lujo. Empezamos bien el año."



PlayerUnknown's Battlegrounds

Cien jugadores. Sólo puede quedar uno. La premisa de *PUBG* es tan simple como adictiva, y sigue funcionando tan bien como el primer día.

EL CAMPO DE BATALLA SE EXPANDE

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Bluehole
DISTRIBUIDOR Bluehole
JUGADORES 1-100
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: 29,99 € Digital: 29,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

El 7 de diciembre *PUBG* llegó, por fin, a PS4. Desde entonces, hemos estado probando a fondo cómo funciona el fenómeno de Bluehole en la consola de Sony. ¿Estáis listos para cenar pollo?

A estas alturas, hay poco que decir de *PlayerUnknown's Battlegrounds* que no sepáis ya. Tras su pistoletazo de salida mediante acceso anticipado en Steam en marzo de 2017, y su posterior llegada a Xbox One y dispositivos móviles, el shooter multijugador catapultó al estrellato a los battle royale, allanando, a su vez, el camino a otras propuestas de éxito masivo, como *Fortnite*, o propiciando la reinvención de sagas como *Call of Duty*, con el intenso modo Blackout de *Black Ops IIII*. Como era de esperar, y aunque se ha hecho de rogar, *PUBG* no podía faltar a la cita con PS4, plataforma a la que ha llegado directamente en su versión final (aunque en constante evolución, gracias a las actualizaciones) y a un precio reducido de 29,99 €. Y, desde ya, os podemos adelantar que la larga espera ha merecido la pena.

El pollo, con toda su guarnición

PUBG mantiene en PS4 todos los elementos que han contribuido a convertirlo en uno de los títulos clave de 2018. Empezando, claro está, por su intensa propuesta, que lanza a 100 jugadores a batallar entre sí, en solitario o por equipos, hasta que sólo uno de ellos quede en pie. Esta sencilla idea propicia unas partidas realmente intensas, que se apoyan de forma decisiva en el amplio número de armas, accesorios y vehículos que hallamos a lo largo y ancho de los mapas. Esta versión incluye los cuatro que podemos disfrutar en el resto de plataformas: Erangel, Miramar, Sanhok y el recién estrenado Vikendi, así como la arena de entrenamiento. Esta última resulta muy útil para familiarizarnos con los exigentes, aunque bien resueltos, controles del Dualshock 4 y con las enormes diferencias existentes entre las armas. Por su parte, los cuatro escenarios principales tienen una extensión considerable y, sobre todo, incontables elementos estratégicos

EL FENÓMENO PUBG AVANZA EN PS4, DONDE HA RECIBIDO UNA GRAN ACOGIDA POR PARTE DE LOS JUGADORES

REGALO EXCLUSIVO GAME

Llévate un exclusivo DLC que contiene un traje y un tema para PlayStation 4.

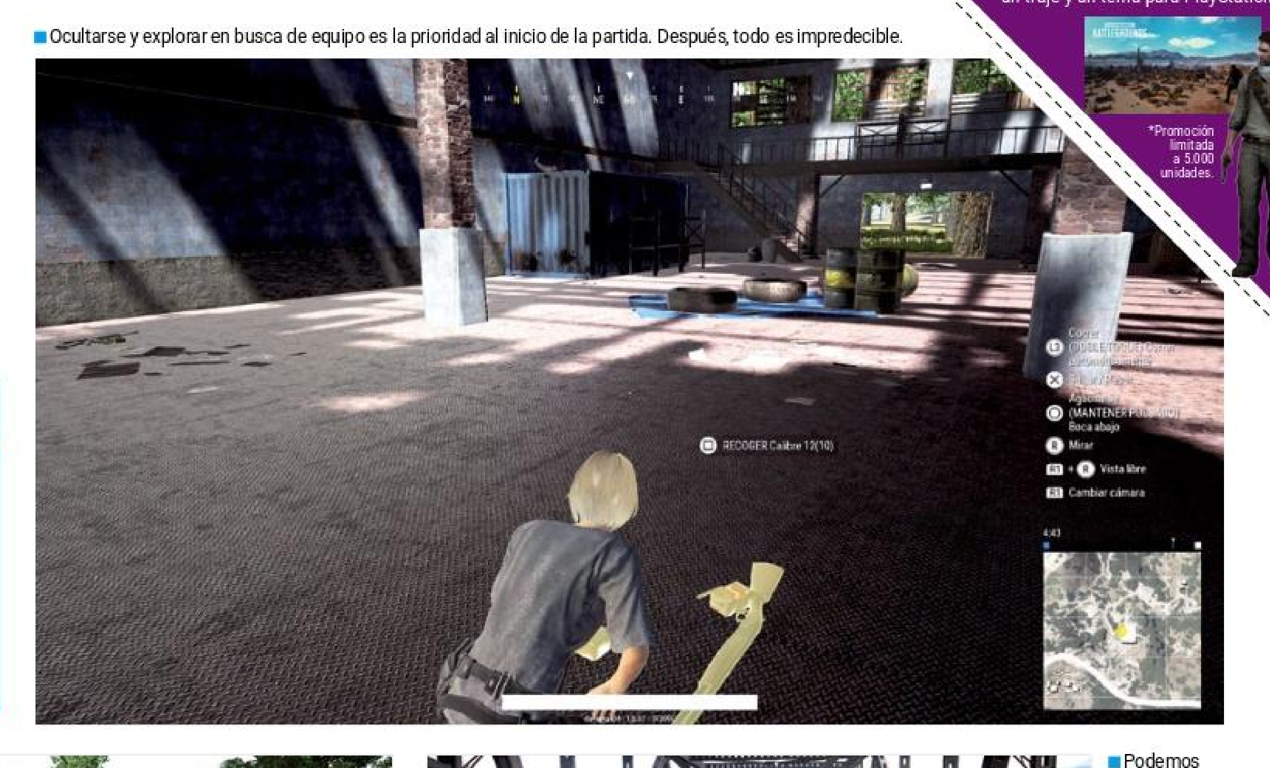
*Promoción limitada a 5.000 unidades.

LO MEJOR

Su genial fórmula, que destila adrenalina y estrategia a partes iguales. La facilidad y rapidez a la hora de encontrar partidas. Ofrece una gran cantidad de opciones, incluidos cuatro mapas.

LO PEOR

El control, aunque bien adaptado, no es tan eficaz como con ratón y teclado. Técnicamente, el rendimiento es más que aceptable, pero cuenta con errores, como popping o fallos en las texturas.



Ocultarse y explorar en busca de equipo es la prioridad al inicio de la partida. Después, todo es impredecible.


El comportamiento de las armas es muy realista. Siempre hay que tener en cuenta sus virtudes y sus defectos en cada momento concreto.


Podemos elegir entre dos vistas diferentes: una en tercera persona y otra subjetiva. Optar entre una u otra depende de nuestras prioridades tácticas a la hora de jugar.

Por David Alonso @Davealonsoh

que hacen que cada partida sea única. En este sentido, nos ha sorprendido la gran evolución de los jugadores de PS4 en el reducido tiempo de vida que el juego lleva disponible. Día a día, el nivel crece y cada vez es más complicado quedar entre los últimos supervivientes. Y no digamos ya hacerse con la victoria y "cenar pollo". Lograrlo es todo un reto. Lo bueno es que, aunque esta versión no ofrece juego cruzado con otras plataformas, nunca hemos tenido problemas para encontrar una partida disponible. Parece que la comunidad de Sony ha acogido con los brazos abiertos a *PUBG* y bastan unos pocos segundos para saltar del lobby al campo de batalla. Otra buena noticia es que los servidores también aguantan muy bien el tipo y, casi siempre, el lag es bastante reducido, si bien es cierto que, en contadas ocasiones, nos ha dado la sensación de disparar alguna "bala fantasma", o lo que es lo mismo, que el juego no registre un disparo que, en principio, parecía claro. Pero, como os decíamos, es un error poco frecuente.

Aguantado el tipo en PS4

Una de las grandes controversias de *PUBG* desde su puesta de largo ha sido su rendimiento técnico. Evidentemente, manejar entornos abiertos de 8 kilómetros cuadrados de extensión con 100 jugadores simultáneos no es sencillo, y menos aún cuando hablamos de una consola. En el caso de PS4, Bluehole ha conseguido optimizar de forma muy correcta los recursos disponibles y el juego corre a unos estables 30 fps. Y lo hace a una resolución de 1080p en PS4 "base" y de 1440p en PS4 Pro. Nada mal. Eso sí, en ambas máquinas encontramos problemas de popping y, en especial, de carga de texturas, que a veces tardan un pequeño tiempo en aparecer. De nuevo, no son fallos demasiado reiterativos ni que afecten al devenir de las partidas, pero, en este aspecto, aún hay margen de mejora que, esperemos, se haga realidad en futuras actualizaciones. Con todo, la versión para PS4 de *PlayerUnknown's Battlegrounds* nos parece muy digna y, lo que es más importante, tan divertida e intensa como las demás.

OPINIÓN

Tras el tremendo éxito que ha cosechado en otras plataformas, era inevitable que *PUBG* llegara a PS4. Ha tardado, quizás, más de la cuenta. Pero su estreno es una gran noticia para todos los usuarios de la consola de Sony, que ahora pueden disfrutar de su genial experiencia de una forma muy correcta.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB Tabelor

«Me parece un notición que salga por fin en PS4. Yo lo juego en Xbox One X y me parece un juegazo que se merece mucha más difusión. ¿Para cuándo el juego cruzado?»

WEB Diego_22

«¿Y quién va jugar a PUBG a estas alturas y con todo lo que hay en el mercado? Además, debería haber sido free-to-play, debido a su baja calidad, al igual que Fallout 76.»



New Super Mario Bros U Deluxe

LOS HERMANOS GOLPEAN DE NUEVO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Switch arranca el nuevo año a lo grande. Ni más ni menos que con un versión "de lujo" de *New Super Mario Bros U*, uno de los mejores plataformas en 2D que pudimos disfrutar en Wii U.

En un movimiento idéntico al realizado con títulos como *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* o *Captain Toad: Treasure Tracker*, Nintendo sigue nutriendo el catálogo de Switch con ediciones mejoradas de los grandes juegos de Wii U. Esta vez, es el turno de *New Super Mario Bros U*, que llega a la consola híbrida manteniendo su base original, pero con algunos pequeños añadidos. El primer acierto es que esta versión "Deluxe" incluye, además del juego original protagonizado por Mario en 2012, la expansión *New Super Luigi U*, que llegó un año más tarde en conmemoración del trigésimo aniversario del nacimiento del hermano "verde" del fontanero. Esto se traduce, en la práctica, en 164 niveles de plataformas de perspectiva lateral y con todo el buen hacer que sólo Mario es capaz de imprimir al género.

Buscando el salto perfecto

La premisa es la habitual en los títulos clásicos del fontanero: recorrer las distintas fases, repartidas en mundos con ambientaciones muy diversas, hasta alcanzar el banderín que marca el final del recorrido. Y todo ello, dentro del límite de tiempo establecido y superando saltos y peligros de dificultad creciente. Precisamente, la curva de progreso es uno de los grandes éxitos de este título, que destaca por su magnífico diseño de niveles. Todas las fases esconden zonas secretas, monedas estrella opcionales y objetos, como la superbellota, que transforma a nuestro personaje en ardilla voladora. A esto hay que sumar un variado elenco de enemigos y la presencia de Yoshi y sus bebés de colores, que otorgan distintos efectos, como la posibilidad de alumbrar en la oscuridad. La suma de estos factores consigue que cada nivel sea realmente variado y divertido, y que, además, los jugadores más avezados tengan la posibilidad de superarlos de

LAS NOVEDADES SON MUY ESCASAS EN ESTA EDICIÓN, QUE MANTIENE LA MISMA BASE QUE EL ORIGINAL DE Wii U

LO MEJOR

Su estilo, fiel a los *Mario* clásicos en 2D, es atemporal, por lo que no acusa el paso de los años. Y, además, ahora podemos superar las fases con cualquier personaje. El modo portátil es genial.

LO PEOR

La única novedad destacable es la incorporación de dos personajes, con los que el desarrollo apenas varía. Habría estado bien añadir nuevos niveles o, en su defecto, reducir el precio.

■ El diseño de los niveles es excelente. Todos están muy bien pensados y se benefician de un control perfecto.





■ Caco Gazapo es uno de los nuevos personajes. Su mayor virtud es que no le dañan la mayor parte de enemigos y trampas, como los pinchos.



■ Toadette y su peculiar transformación, Peachette, completan el elenco de nuevas caras. De nuevo, es recomendable si queremos reducir la dificultad.

■ Por David Alonso @Davealonsoh

forma perfecta, o lo que es lo mismo, sin parar de correr, y encadenando saltos y acrobacias de lo más espectaculares. Por si fuera poco, también se pueden recorrer al completo en compañía de hasta tres amigos, así como disfrutar de otros tantos modos extra: desafíos, caza de monedas y partida rápida.

Pocas sorpresas en Switch

Hasta aquí, podemos decir que el juego es un calco a la versión de Wii U. Esta circunstancia, si no jugasteis al original, no es negativa, ya que, a día de hoy, la fórmula sigue ofreciendo grandes cotas de diversión. En cambio, las sensaciones son muy distintas si ya acompañasteis a Mario y a Luigi en Wii U. En su salto a Switch, las principales novedades son la incorporación de dos nuevos personajes, que no aportan demasiado. Por un lado, Caco Gazapo resulta ideal para los más inexpertos, ya que es inmune a la mayoría de peligros. Por el otro, Toadette, la versión rosa de Toad, se siente igual que sus parientes, aunque esconde un secreto: transformarse en Peachette cuando recoge una supercorona. Al hacerlo, ganamos algunas habilidades, como planear o impulsarnos en el aire, lo cual facilita bastante las cosas. Las novedades jugables, a las que sólo hay que sumar la posibilidad de elegir cualquier personaje al inicio de cada fase, terminan aquí. El resto de adiciones se centran en las características inherentes a Switch. Entre ellas, destacan el modo portátil, que siempre aporta un gran valor añadido, y la compatibilidad con todos los modos de control posibles, algo de lo que se beneficia, especialmente, la faceta multijugador, gracias a la versatilidad que otorgan los Joy-Con. Por último, a nivel técnico, tampoco encontramos cambios notorios. La resolución ha aumentado hasta los 1080p en el modo televisión (720p en portátil) y la fluidez es absoluta, pero lo cierto es que, a la hora de la verdad, apenas se notan diferencias reales respecto a la versión de Wii U, que ya lucía realmente bien. En definitiva, *New Super Mario Bros U Deluxe* es un juego muy recomendable... pero sólo si os perdisteis la entrega original en su día. ■



OPINIÓN

Vamos a ser claros: *New Super Mario Bros U Deluxe* ofrece, en esencia, lo mismo que en Wii U. La experiencia sigue siendo igual de fresca y divertida, pero las escasas novedades introducidas hacen que sólo merezca la pena hacerse con él si supone nuestro estreno en sus geniales fases 2D.

84

VUESTRA OPINIÓN

WEB OzeSnake
“Tengo los de Wii, Wii U, DS, 3DS... y son unos juegos buenísimos. El único 'pero' es su precio; Nintendo no puede vendernos otra vez el mismo juego como novedad.”

WEB the punisher69
“Uno de los mejores plataformas 2D de la actualidad, junto con Donkey Kong Country: Tropical Freeze. A quien le guste el género, y no lo haya jugado, que ni se lo piense. ¡Juegazo!”



■ Visualmente, no avanza respecto a lo visto en *Fallout 4*, pero hay momentos en los que, por el diseño de escenarios, resulta muy atractivo. Lástima los iconos de decenas de misiones activas a la vez...

Fallout 76

LA GUERRA SÍ CAMBIA, Y AHORA ES MULTIJUGADOR

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter / Rol
DESARROLLADOR Bethesda
DISTRIBUIDOR Bethesda
JUGADORES 1-24
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95€ Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Se ha hablado mucho sobre *Fallout 76*, un juego que llegó el pasado 14 de noviembre y que desembarcó con numerosos fallos técnicos que lastraban la experiencia. Nos hemos esperado a ver si Bethesda conseguía arreglar el desaguisado y, tras dos parches muy grandes y la versión 1.07 entre manos, nos adentramos en Appalachia.

Tradicionalmente, analizamos los juegos para que tengáis todos los detalles cerca del lanzamiento, dando nuestro punto de vista sobre lo que funciona, lo que no y lo que vais a encontrar. Sin embargo, hay juegos que analizamos pasado un tiempo, como *Sea of Thieves* en su momento, ya que nos esperamos a que su mundo tuviera más vida. Algo parecido ha pasado con *Fallout 76*. El juego de Bethesda llegó hace dos meses y levantó un revuelo excepcional, no tanto por su sistema de juego, totalmente diferente debido a la inclusión del multijugador y a unas mecánicas enfocadas a la exploración, sino por estar a medio "cocinar". A base de parches, muchos de los fallos se han corregido y ahora estamos en un punto en el que, realmente, podemos hablar de un juego que vale la pena recomendar, guste más o menos la propuesta. Ya no hay misiones que se quedan colgadas, armas que desaparecen, enemigos que son incapaces de alcanzarnos si estamos un escalón por encima de ellos ni toda la retahíla de fallos que tenía el juego de lanzamiento. Además, se ha pulido el rendimiento. Toda esta serie de arreglos era lo que necesitaba el juego para, por fin, poder ser tenido en cuenta.

Un mundo que repoblar

El Refugio 76 se ha abierto. Es el primero de todos, por lo que los únicos humanos que encontramos en el mundo son otros jugadores. Y es que estamos ante un título con multijugador online (es necesario Xbox Live Gold o PS Plus para jugar). Aunque hay una historia principal, no encontramos esos NPC que pueblan el mundo y lo enriquecen con sus historias. En esta región de Virginia Occidental, toca escuchar

TIENE MUCHOS FALLOS, PERO, SI OS HACE "CLIC" EN LA CABEZA, OS ATRAPARÁ GRACIAS A UNA BRUTAL AMBIENTACIÓN

LO MEJOR

La exploración, en solitario o acompañado, es una gran experiencia. La ambientación está muy lograda, y logra transmitir la sensación de ser "pioneros". Los eventos para varios jugadores.

LO PEOR

Gráficamente, es calcado a *Fallout 4*. Hay numerosos bugs, y algunos pueden arruinar la experiencia. La historia brilla por su ausencia y tenemos que poner muchísimo de nuestra parte.

Podemos utilizar el V.A.T.S., aunque no tiene sentido. Eso sí, el sistema de disparo en tiempo real funciona bien.





El sistema de ventajas para subir habilidades con cartas que vamos desbloqueando es un acierto, así como la opción para mejorar equipo.



Los eventos, misiones colaborativas para varios jugadores, son de lo mejor del juego. La estructura no siempre es la mejor, pero, al menos, nos "fuerza" a luchar juntos.

Por Alejandro Alcolea @Lherot

holocintas y leer diarios y registros en los terminales para enterarnos de cómo era la vida antes de que cayeran las bombas. Por tanto, la exploración del entorno y la propia experiencia de combate tienen ahora más peso que el componente de RPG que tenían los *Fallout* anteriores, haciendo que estemos ante una propuesta muy diferente.

De hecho, se puede decir que tiene más de shooter que de RPG, ya que las mecánicas de disparo en primera o tercera persona, como queramos, se han pulido mucho para ofrecer una experiencia más satisfactoria y, aunque vuelve el V.A.T.S., como el tiempo no se detiene, todos los combates los afrontamos en tiempo real. Eso sí, si queréis invertir tiempo en construir, podéis hacerlo, aunque el juego no nos obliga en ningún momento. Ahora bien: ¿qué aporta el multijugador? Como decimos, todos los "humanos" que encontramos en el mapa son otros jugadores, y podemos ser pacíficos, actuar sólo si nos atacan o ir a por ellos como si fuéramos bandidos. De nosotros depende cómo actuar ante cada encuentro, por lo que siempre vale la pena tener las armas y las armaduras a punto (mejorándolas con los materiales que encontremos) para afrontar cualquier situación. Hay momentos, de los mejores del juego, en los que salen eventos para varios jugadores en algún punto del mapa, y ahí sí debemos colaborar para llevarnos un suculento botín.

Una belleza del pasado

A nivel audiovisual, salta a la vista que no estamos ante el título más puntero de la generación, ya que hereda el motor de *Fallout 4*. A nivel técnico, tampoco es una locura, con texturas muy pobres y un rendimiento que, aunque ha mejorado con los parches, sigue sin ser del todo fluido en algunos momentos exigentes. Eso sí, en lo que a ambientación se refiere, es soberbio, merced a una dirección artística que nos mete de lleno en este "retrofuturo postapocalíptico" y a una banda sonora espectacular. Si os gusta explorar y subir de nivel, es un juego muy recomendable; si buscáis un *Fallout* "tradicional", puede que se os haga muy cuesta arriba.



OPINIÓN

Fallout 76 es un juego que, a cada paso que damos, transmite la sensación de haber salido antes de tiempo. Tiene mucho potencial y argumentos de sobra para atrapar al jugador, pero hay que tener claro que es un juego enfocado a la exploración, con menos de RPG clásico y más de shooter puro y duro.

70

VUESTRA OPINIÓN

WEB Kenshiro

"Juegos con campaña como plato fuerte, o nada. En eso siempre fueron buenos y se ganaron el respeto de los usuarios. No entiendo por qué cambiar lo que funciona"

WEB SeñorKriticon

"Espero que, si Fallout 76 resulta ser un fiasco de forma oficial, le sirva a Bethesda de revulsivo, porque da la sensación de que a algunos de sus juegos les falta pulido."



Travis Strikes Again: No More Heroes

¿QUÉ VIDEOJUEGOS LE GUSTAN A UN FRIKI?

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Grasshopper Manufacture
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € (incluye pase de temporada) Digital: 29,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Goichi Suda, o Suda51, tiene en su haber algunos de los desarrollos más locos de los últimos años, como las dos entregas de *No More Heroes*, *Lollipop Chainsaw*, *Killer7* o *Let it Die*.

Todos se caracterizan por un tono canalla e inconformista, sin miedo a las escenas violentas, al erotismo ni a hacer multitud de referencias a otros videojuegos. Esas señas de identidad se mantienen en *Travis Strikes Again*, aunque con alguna vuelta de tuerca: Travis Touchdown, el protagonista de la saga *No More Heroes*, alterna el mundo "real" con los juegos de su consola Deathdrive Mark II.

Juegos dentro de un juego

Así, nos enfrentamos a siete minijuegos muy diferentes, de unas dos horas y media de duración cada uno e inspirados en títulos realmente conocidos.

Electric Thunder Tiger II es un beat'em up en el que, desde una perspectiva aérea, tenemos que dar cuenta de innumerables oleadas de bugs (sí, habéis leído bien). El segundo juego es *Life is Destroy*, un puzle en perspectiva aérea en el que tenemos que abrirnos paso por la ciudad haciendo rotar las piezas que forman las calles. Y, cuando llegamos a una escena del crimen, la cámara se acerca para que combatamos a gusto contra los asesinos y sus esbirros, al estilo de *Hotline Miami*.

Coffee and Doughnouts es una parodia de *Resident Evil* en la que tenemos que explorar una mansión (aquí la cámara es lateral) para reanimar un cadáver... con café y donuts. El cuarto es *Golden Dragon GP*, que simula unas carreras de motos en realidad virtual, en las que no debemos preocuparnos por la trazada, sino por manejar la caja de cambios para no perder aceleración. Por supuesto, también ofrece fases de combate, que nos sirven para conseguir piezas con que tunear la moto.

Hacia el final, las cosas se van poniendo cuesta arriba. *Killer Marathon*, el quinto "death ball", es un juego en construcción, y nos traslada a Death Drive, un clon del legendario *Asteroids*, con sus gráficos vectoriales. Tras este

ARMADO CON SU KATANA, TRAVIS SE INTRODUCE EN DISTINTOS VIDEOJUEGOS CON SU PARTICULAR Y VIOLENTO ESTILO

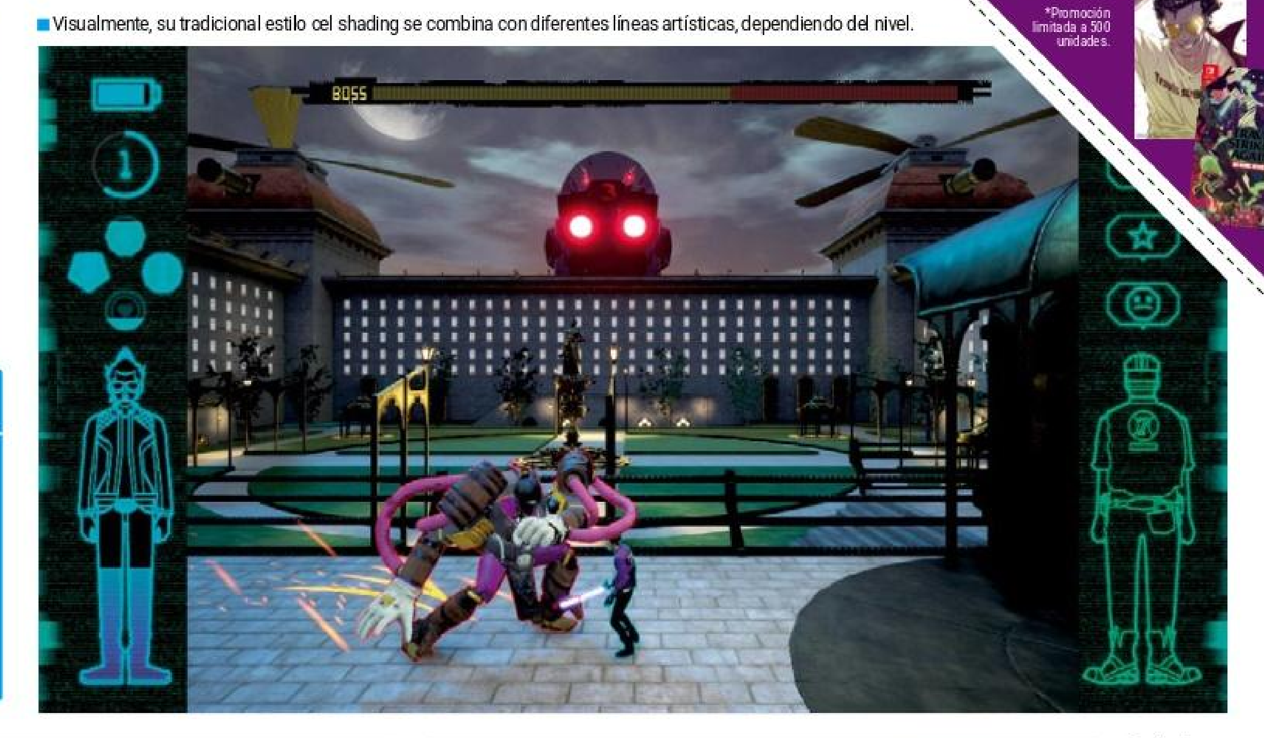
LO MEJOR

Un juego muy personal, repleto de guiños a la cultura pop y homenajes a los videojuegos. Cada juego tiene sus propias mecánicas, y eso sorprende. Tiene cooperativo local con dos Joy-Con.

LO PEOR

Precisamente, al ser un juego muy personal, no gustará a todo el mundo. Algunos elementos, como la cámara y el salto, no están bien ajustados. Los combates se vuelven algo repetitivos.

Visualmente, su tradicional estilo cel shading se combina con diferentes líneas artísticas, dependiendo del nivel.





Uno de los siete juegos a los que nos enfrentamos es una parodia de *Resident Evil*, donde debemos explorar cada estancia de una mansión.



Se rinde homenaje a muchos videojuegos, pero también a la cultura pop en general, desde el arranque a lo "Terminator", al nombre de los enemigos, (Bug Gates, Spielbug...).

breve "aperitivo", volvemos a los juegos completos y cargamos *Serious Moonlight*, con el que Suda se ha hecho un homenaje a sí mismo, ya que recupera momentos y escenarios de *Shadows of the Damned*. Y, para terminar, podemos disfrutar de un nuevo homenaje a *Hotline Miami* llamado *CIA*, que vincula el mundo real y el mundo de los videojuegos. Es una réplica de una aventura de texto en un monitor de fósforo verde, y es la parte más narrativa del juego, donde leemos cómo Travis se hace con los "cartuchos" de la consola. Es una historia a la que regresamos al terminar cada nivel, y que incluye un montón de personajes "inspirados" en otros juegos, como Epona o Drácula.

Todos estos juegos introducen mecánicas únicas, pero el sistema de combate es el típico de los *No More Heroes*, y pueden disfrutarlos dos jugadores en cooperativo (cada uno con un Joy-Con). La mayor parte de los enfrentamientos son puro trámite, pero los enemigos finales están más trabajados y tienen varias transformaciones.

Guiños de todo tipo

Travis comienza el juego con una camiseta de Unreal Engine, pero, en el ordenador de su caravana (con interfaz de un antiguo Mac), se pude comprar indumentaria de otros juegos (*Hollow Knight, Dead Cells, The Red Strings Club*...). Además, en la caravana, que visitamos entre niveles, se puede leer revistas de videojuegos, coleccionar ramen y, por supuesto, salvar la partida sentado en el inodoro. Todo, en formato 4:3 (como los televisores antiguos), con intros que recuerdan a las películas de serie B, momentos pixelados... Y, como es un juego para "entendidos", hay hasta un escenario en construcción, que imita la interfaz de un motor gráfico.

Travis Strikes Again es un juego "extraño" y probablemente también el más redondo de Suda51, aunque algunos elementos de la jugabilidad (sobre todo la cámara y el salto) fallen a veces. En lo que respecta al apartado visual, el tradicional estilo cel shading de los juegos anteriores se combina con diferentes líneas artísticas, dependiendo del nivel (aunque no es su punto fuerte), las animaciones resultan un poco bruscas y el diseño de los enemigos se repite. Eso sí, sale a un gran precio y en formato físico. Por cierto, si lo compráis en físico, sabed que los 10 € extra que cuesta respecto a la versión digital se deben a que incluye el pase de temporada.

En resumen, estamos un juego de Suda51, con toda su genialidad y sus rarezas, así que no gustará a todo el mundo. A nosotros sus guiños, el amor por los juegos independientes y su humor socarrón nos han encantado.

Por David Martínez @DMHobby

OPINIÓN

Un juego personal y único que rinde homenaje a algunos de los mejores indies de los últimos años y que presenta mecánicas únicas. Sin embargo, elementos como la cámara, el salto y algunas animaciones no están pulidos y los combates pueden volverse repetitivos. Se agradece el cooperativo local.

81

Esta aventura, muy influenciada por *Dark Souls*, resulta muy satisfactoria y nos puede dar para cerca de veinticinco horas de juego.









Aunque simplifica el sistema de estadísticas de los *Souls*, *Ashen* sí ofrece objetos que nos ayudan a mejorar al personaje.

Ashen

EL HEREDERO DE LA CENIZA EN UN CAMINO DE LUCES Y SOMBRAS

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
A44

DISTRIBUIDOR
Annapurna Interactive

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

A*shen* bebe sin reparos del estus de *Dark Souls* para plantear una aventura desafiante y misteriosa que encandilará a los aficionados a este tipo de juegos. Nuestra tarea prioritaria en el juego es proteger al pájaro-dios Ashen, lo cual nos obligará a explorar los vastos escenarios y a luchar. Y mucho. Si sois seguidores de los *Souls*, os sentiréis como en casa: replica su sistema de combate y el control es el mismo. Además, simplifica las estadísticas (sólo hay tres tipos de armas, prescinde de las clases...), lo que lo hace más amigable que cualquier *Souls*.

A oscuras, pero en compañía

Uno de sus aciertos es lo bien que fomenta la exploración: hay montones de armas esperándonos y plumas de Ashen para aumentar nuestra salud y vigor. Además, los personajes secundarios nos ofrecen misiones que, aunque son básicas, sí nos empujan a completarlas, gracias a sus interesantes recompensas. Y lo mejor es que estos personajes nos acompañan, exploran y luchan con nosotros. Es más: en cualquier momento, un jugador real puede ocupar su lugar, lo que nos deja momentos cooperativos memorables... cuando funciona. Y es que nadie nos garantiza que el otro jugador no vaya a lo suyo, dejándonos vendidos. Si nos agobia, podemos utilizar una contraseña para jugar con un amigo o desactivar el multijugador.

En cuanto al apartado técnico, el pequeño estudio A44 ha optado por un sencillo estilo "low-poly" que demuestra que no hacen falta virguerías técnicas para lograr una presentación visual atractiva. Eso sí, en uno de los primeros modelos de Xbox One, hemos sufrido ralentizaciones y algún que otro cuelgue... Sin embargo, el principal problema de *Ashen* es que imita más que se inspira. Eso sí, es un imitador de mucha calidad: el mejor de todos.



OPINIÓN

Como un hijo ilegítimo de la llama de From-Software, Ashen toca las mismas teclas que han hecho legendario a *Dark Souls*, logrando una experiencia desafiante, misteriosa y con un encanto audiovisual difícil de rechazar.

87

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS Switch | PC



GRIS

TE DEJARÁ SIN PALABRAS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Nomada Studio

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 16,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



7

A finales de 2018, se lanzó esta preciosa aventura del estudio español Nomada, que propone uno de esos viajes que dejan huella y son capaces de emocionar con una faceta artística sobresaliente.

GRIS nos atrapa en una espiral de belleza y magia capaz de transmitir emociones indescriptibles. Todo lo que vemos en pantalla se ha dibujado frame a frame. Esa laboriosa tarea da como resultado uno de los videojuegos más bonitos de los últimos años. Es lo más parecido a ver un cuadro en movimiento: uno evocador y repleto de vida que no deja de asombrarnos a cada segundo. Pero lo mejor es que *GRIS* no sólo desprende grandeza por su apartado visual.

Mucho más que una belleza

El precioso estilo artístico se aúna con una trama que se desarrolla sin una sola palabra y nos invita a recuperar el color del mundo, en un desarrollo tranquilo y pausado. No hay muerte y apenas hay peligros, pero sí emociones a cada paso, gracias a un excelente diseño de niveles y a unas atractivas mecánicas que combinan exploración con pequeños retos de habilidad y puzles, que son una auténtica genialidad. Incluso los tramos en los que no hay nada que hacer parecen diseñados para hacernos disfrutar.

Tanto a nivel artístico (música incluida) como de diseño, *GRIS* es de diez, incluso teniendo en cuenta que, cuando la cámara se aleja, es difícil encontrar la silueta de la protagonista, especialmente jugando en el modo portátil de Switch. También es corto (tres o cuatro horas), pero hay pocos juegos capaces transmitir tantas emociones en tan poco tiempo. Un auténtico juegazo.



OPINIÓN

Una obra evocadora y un imprescindible si te gustan juegos como *Journey* o *Limbo*. Mediante bellísimos elementos audiovisuales y un espectacular acabado artístico, es capaz de hacer que afloren sentimientos indescriptibles.

90

Por José Luis Ortega @jl0rtega

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Battle Princess Madelyn

ESTA PRINCESA SE PROTEGE SOLITA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción / Aventura

DESARROLLADOR
Casual Bit Games

DISTRIBUIDOR
Casual Bit Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Este homenaje a *Ghosts'n Goblins* sigue a pies juntillas su estilo de juego y lo rejuvenece con nuevas ideas, como sustituir al clásico caballero por una jovencita, eso sí, igual de fuerte, valiente y audaz.

Madelyn se enfrenta a todo tipo de criaturas en un desarrollo que combina plataformeo y acción, y que nos permite afrontar dos modos de juego: el Arcade de toda la vida y la Historia, que es más una aventura al estilo metroidvania. Los niveles tienen más caminos, hay puertas que llevan a mininiveles (si encuentras la llave), todas las zonas están interconectadas, recogemos ítems, ganamos habilidades poco a poco, hay personajes que nos encargan tareas secundarias que nos obligarán a explorar a fondo los escenarios... El resultado es una aventura larga, pero densa, ya que el confuso diseño de niveles nos obligará a dar más vueltas de las necesarias.

La magia de Madelyn

Todo el juego está construido con un precioso pixel art, que pone tanto cuidado en el diseño de los enemigos más pequeños como en la propia Madelyn. Además, cuenta con suaves y fluidas animaciones y con efectos visuales modernos, aunque sin perder ese regusto a clásico ochentero. Y podemos disfrutar de dos estilos para la pegadiza banda sonora de Gryzor87: una orquestada y otra con el sonido chiptunero propio de los 90. Pese a algunos fallos técnicos (especialmente en la versión de Switch, que petardea más de la cuenta), estamos ante un digno heredero de la fórmula de Capcom.



OPINIÓN

Encantará a los fans de la acción arcade retro y, en especial, del estilo *Ghosts'n Goblins*. Puede que su modo historia sea un poco áspero y difícil... pero, a poco que te atraiga la fórmula, es, junto a *Maldita Castilla*, lo mejor que vas a encontrar.

78

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Hace dieciocho años, nos enfrentamos a esta aventura, que, durante cuatro horas, ponía a prueba las habilidades del samurái Samanosuke en su lucha contra los demonios.









Onimusha Warlords

TERROR EN EL JAPÓN FEUDAL

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Capcom
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Antes de decidirse a anunciar una nueva entrega de *Onimusha*, Capcom ofrece esta remasterización de su clásico de PS2, que conserva la mágica ambientación que nos cautivó en 2001, cuando el survival horror estaba dominado por *Resident Evil* y *Dino Crisis*.

La entonces nueva apuesta mantuvo las premisas del género, volviendo a los escenarios prerrenderizados con personajes en 3D y cámaras fijas, pero poniendo en pantalla un impresionante apartado visual y con ambientación nueva: el Japón feudal. En la piel del samurái Samanosuke, debíamos enfrentarnos a hordas de demonios, usando el guantelete Oni para absorber las almas de los enemigos, que derrotábamos con todo tipo de armas blancas, el arco y el arcabuz. Por supuesto, no faltaban los puzles, la búsqueda de objetos, los cofres y el guardado en puntos concretos.

El tiempo no pasa en vano, ni para los Oni

Han pasado casi veinte años y esta versión es prácticamente el mismo juego (es una remasterización, y no un remake). Obviamente, contamos con gráficos en HD y nuevas texturas, un modo panorámico a pantalla completa, un apartado sonoro remasterizado y logros. Por suerte, se ha adaptado bien el control (adiós al control tipo "tanque"). En general, visualmente, aguanta el tipo y los escenarios siguen resultando bellos y variados. Por desgracia, las escenas de vídeo, que en su día nos alucinaron, se han quedado obsoletas, igual que el diseño de algunas criaturas. A día de hoy, hasta los puzles se quedan cortos. Sigue siendo una buena historia, bien ambientada, entretenida y con un desarrollo que muchos echamos de menos. Si lo jugaste en su día, te dejará con ganas de disfrutar del resto de la saga, pero los más jóvenes pueden sentirse perdidos con algunas mecánicas.



OPINIÓN

Hace dieciocho años fue una leyenda, y este remaster aguanta el tipo en los combates y el aspecto visual, pero se ha quedado obsoleto en otros aspectos. Los veteranos lo disfrutarán, pero a los más jóvenes les resultará algo obsoleto.

78

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS Switch | PC



Leopoldo Manquiseil

UN JUEGO CON MUCHO CORAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
The Vanir Project

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 5,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Plataformas 2D, una dificultad más que exigente y no pocos guiños a clásicos del videojuego son los ingredientes de la nueva creación de los españoles The Vanir Project, los autores de *Nightmare Boy*.

Ésta es la review más difícil a la que me he enfrentado en veintiséis años de trayectoria, ya que estoy implicado en este juego, de manera desinteresada, al formar parte de sus personajes secundarios (junto a amigos del sector como Sara Borondo, Ramón Nafria o Gonzo Suárez). Pero, por eso mismo, conozco bien la historia que hay detrás de su desarrollo. Leopoldo es el álter ego de David Santos, de BadLand, una buena persona que tuvo que dejar su trabajo debido a una grave enfermedad, y a la que va destinado el 75% de la recaudación que consiga este modesto, aunque encantador, arcade.

Pura plataforma ochentera

Leopoldo Manquiseil nos mete en el pellejo de David a través de un Madrid distópico, dividido en veinticuatro niveles, donde tendremos que apurar al máximo nuestros reflejos mientras saltamos, disparamos o intentamos averiguar cómo superar alguna pantalla a priori imposible, con el objetivo de derrotar a la AMA (Asociación Maléfica Española), empeñada en monopolizar la industria del videojuego. *Leopoldo* no es muy largo, ni tampoco pretende competir a nivel visual con otros títulos de Switch, pero destila amor hacia los clásicos (ay, ese guiño a *Pang*), hará las delicias de los fans de *Super Meat Boy* y, sobre todo, ha sido creado con un objetivo muy, muy noble.



OPINIÓN

Un plataformas modesto y encantador, creado para ayudar a una buena persona en un momento difícil. Hay otros títulos más bonitos y largos para Switch, pero ninguno con tanto corazón. Ante algo así, no puedo ser objetivo.



Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS Switch | PC



Entiérrame, mi amor

BASADO EN HECHOS REALES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
The Pixel Hunt

DISTRIBUIDOR
Plug in Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 4,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


Estamos ante un juego diferente, con un desarrollo poco habitual, en el que vivimos la odisea de una refugiada siria en su peregrinaje hacia Europa.

Toda la historia se desarrolla en una conversación de Whatsapp, en la que Nour le narra a su marido Majd sus avances para huir. A medida que leemos sus mensajes, descubrimos los terribles retos a los que se enfrentan los refugiados. Y sólo podemos responder a Nour. Cada respuesta va determinando su destino: su ánimo, el dinero, el itinerario... Pero las consecuencias no son inmediatas y, como en la realidad, que aconsejemos lo que nos parezca mejor no garantiza que acertemos. Esa incertidumbre (que aumenta cuando vemos que Nour está escribiendo, pero borra el mensaje) es lo que mejor funciona, y nos hace avanzar con la esperanza de que todo salga bien.

La fuerza de la historia

Este formato hace que sea nuestra imaginación la que rellene los huecos de la historia, pero también nos deja un juego muy sobrio. Se nota que es una versión de un juego para móviles y da la sensación de que se podrían haber aprovechado mejor tanto la historia como la manera de contarla. Y es que apenas tenemos opciones para contestar y casi toda la conversación se despliega de forma automática. Aunque la historia de Nour no es muy larga, uno de sus alicientes es que es rejugable, porque replica el camino de diferentes refugiados con varios finales. Merece la pena probarlo y hay que aplaudir su labor de sensibilización social.



OPINIÓN

Una historia interactiva que consigue emocionarnos con el relato de una refugiada siria que huye de la guerra. Técnicamente, es muy sobrio, pero lanza un mensaje fuerte y conmovedor, basado en hechos reales. Merece la pena.

70

Por David Martínez @DMHobby

En esta aventura, manejamos a dos personajes simultáneamente. Los cinco "Ismos" que nos pueden acompañar representan distintos estilos artísticos.









Nubla 2: M. La ciudad en el centro del mundo

UNA NOCHE EN EL MUSEO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura / Educativo

DESARROLLADOR
Gammera Nest

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 12,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

La pintura se está convirtiendo en una fuente de inspiración para el desarrollo español. El estilo de Sorolla en *RiME*, o *GRIS*, que es un lienzo en movimiento, son dos buenos ejemplos, a los que se une la secuela de *Nubla*, una aventura publicada en 2015 con la colaboración del Museo Thyssen y el apoyo de PlayStation Talents.

Nubla se ambientaba en las obras del museo y era casi más un experiencia visual que un videojuego como tal. El viaje al que nos transporta *Nubla 2* ofrece más profundidad, con nuevas mecánicas y un desarrollo más variado.

Homenaje al mundo del arte

Nuestro objetivo es encontrar la ciudad de M y, para ello, debemos manejar a dos personajes a la vez. Así, podremos elegir entre cinco "Ismos", para que uno nos acompañe. Cada uno tiene habilidades únicas (hacerse pequeño, teletransportarse...) y, una vez elegido, no podemos cambiar. Para avanzar, debemos coordinar nuestras manos, ya que manejamos a cada personaje con un stick. Esto, que añade profundidad a los puzles, se puede convertir en un problema en las fases de plataformas o en las que tenemos que actuar rápido, lo que se habría paliado con un control más depurado. La primera parte de la aventura ofrece un desarrollo plataformero con puzles que van creciendo en dificultad y, cuando llegamos a M, el estilo se vuelve más pausado, con el tono de una aventura gráfica donde sus carismáticos habitantes y, especialmente, su bello apartado visual logran atraparnos.

Nubla 2 es un constante homenaje al mundo de la pintura, con referencias a cuadros, la presencia de pintores famosos... No es el mejor plataformas ni la mejor aventura gráfica, ni tiene los puzles más depurados, pero, si os gusta el mundo del arte, os atrapará (y no hay que olvidar su faceta educativa).



OPINIÓN

Es una experiencia única que, por 13 euros, ofrece unas ocho horas de inmersión en un bello entorno, para aprender de arte y divertirnos con varidas mecánicas. Es como si estuviéramos pasando una tarde de interactiva en el Thyssen.

73

Por José Luis Ortega  @jl0rtega

■ **PLATAFORMAS** Switch



Fitness Boxing

ES HORA DE PONERSE EN FORMA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Imagineer Co.

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-2

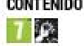
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Si estás buscando la manera de recuperarte de las comilonas de Navidad, con este juego podrás entrenar como Rocky mientras quemas calorías al ritmo de hits de Lady Gaga, Maroon 5 o LMFAO.

Aunque usarás los Joy-Con para lanzar jabs, ganchos y directos, no se trata de un juego de boxeo a lo *ARMS*: aquí, el rival a batir es el sedentarismo. Al estilo de los BEMANI (los juegos musicales), tendrás que seguir las indicaciones que aparecen en pantalla, ejecutando los movimientos que te irá pidiendo tu entrenador (hay seis distintos para elegir). Al igual que en el popular *Wii Fit*, podrás seguir tus progresos en un calendario y comprobar las calorías quemadas en cada sesión. Y no sólo les quitarás el óxido a tus articulaciones, sino que también irás desbloqueando nuevas canciones, ejercicios y ropa para tus entrenadores.

Agujetas para toda la familia

Fitness Boxing se adapta a todo tipo de jugadores, desde el deportista nato hasta los que se mueven menos que una lámpara, e incorpora, además, tres modos multijugador (con pique incluido a puñetazos). La selección musical es estupenda, e incluye desde clásicos de T.Rex o The Buggles hasta temas más recientes, pero es una pena que sean versiones "ratoneras", en lugar de las originales. Quizás Imagineer (los veteranos que ya lanzaron *The Battle of Olympus* en NES) no tenían presupuesto para ello. Aun así, les ha quedado un juego muy simpático, que te hará levantarte del sofá por una vez. Eso sí, asegúrate de ajustar los cordeles de seguridad de los Joy-Con o podrías tener un disgusto si te emocionas en plena sesión. ■

OPINIÓN

Una forma bastante divertida de ponerse en forma, aunque debería haber incorporado voces en castellano (leer subtítulos en plena sesión rompe la concentración del entrenamiento). Encima, es más económico que ir al gimnasio.

75

■ Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

■ **PLATAFORMAS** PS VR



Borderlands 2 VR

PANDORA EN PRIMERÍSIMA PERSONA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4 (PS VR)

GÉNERO
Shooter / Rol

DESARROLLADOR
Gearbox Software

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Rematando un gran año para la realidad virtual (ahí están *Moss*, *Astro Bot*, *Tetris Effect* o *Déraciné*), a mediados de diciembre *Borderlands 2 VR* nos invitó a volver a recorrer Pandora, pero con un nivel de inmersión nunca visto antes.

Se trata de una traslación directa del juego original, con algunos recortes necesarios (desaparece el cooperativo para cuatro), pero tan largo y profundo como hace seis años. Se mantienen su humor, su particular estilo cel shading, su ritmo frenético y su característica combinación entre shooter y juego de rol. Para evitar los mareos, se han implementado nuevos controles. Jugando con el Dual Shock 4, podemos escoger entre el avance "normal" o teleportarnos, de modo que los giros se realizan "a golpes", de forma angular, y apuntamos con la mirada. Aunque no es compatible con el fusil Aim Controller, sí lo es con PS Move, y es como más lo hemos disfrutado, gracias a opciones más flexibles, que nos permiten apuntar, movernos y mirar en otra dirección.

Cambios en la jugabilidad

También se introducen algunas mecánicas nuevas, como ralentizar el tiempo, el uso de coberturas o nuevas habilidades por clase, pero se nos quedan cortas. Nos encanta que se haya respetado el desarrollo inicial, pero hacía falta más trabajo para que fuese igual de satisfactorio en VR que en la tele. Sin duda, volvemos a disfrutar de momentos emocionantes, en un shooter muy largo (más de veinticinco horas) y con un arsenal de ensueño, pero el apartado visual no es tan llamativo, los tiroteos pierden fluidez y las partidas largas causan bastante fatiga. ■



OPINIÓN

Una conversión directa de un gran shooter con elementos de RPG, pero resulta cansado en VR. Las modificaciones en la jugabilidad funcionan bien, pero no son suficientes para igualar la experiencia del original en TV y con cooperativo.

75

■ Por David Martínez @DMHobby





CIVILIZATION VI

Switch | PC 8,99 €

Escenarios indonesios y jemeres

Las civilizaciones jemer e indonesia se suman a la contienda estratégica del genial *Civilization VI* gracias a este pack, que ya está disponible en Switch. El rey Jayavarman VII es el líder de los jemeres, una civilización que destaca por su fortaleza religiosa y constructora, lo que se deja notar en sus características únicas. Al elegirla, podemos utilizar la mejora exclusiva "el Prasat", que nos permite erigir lugares sagrados; la habilidad exclusiva de líder "Monasterios del Rey" y la habilidad de civilización "Grandes Barays". Gracias a ella, obtenemos distintas ventajas al proporcionar infraestructuras a nuestro pueblo. Por último, los jemeres tampoco descuidan el aspecto ofensivo y nos permiten utilizar la unidad "Domrey", o imparables elefantes de guerra. Por su parte, los indonesios están comandados por la inquebrantable Dyah Gitarja. Su imponente flota de barcos jong aporta un gran fortaleza a la hora de dominar los mares, lo que resulta muy útil para conquistar otros territorios por vía marítima. A esto, hay que sumar la habilidad "Kampong", con la que es posible construir casas flotantes, así como dos habilidades únicas más: "Glorificada Diosa de los tres mundos" y "Gran Nusantara". Ambas aportan importantes ventajas relacionadas con el mar, como, por ejemplo, bonificaciones en casillas situadas en zonas costeras. Como podéis comprobar, estas dos civilizaciones proponen dos formas muy distintas de enfocar nuestra estrategia, cada una con sus ventajas y debilidades, pero lo cierto es que cualquiera de ellas ofrece el potencial necesario para conseguir la victoria en todo tipo de partidas.

VALORACIÓN: Dos civilizaciones apasionantes, pero con un estilo muy diferente entre sí. Si sois jugadores habituales de *Civilization VI* en Switch, no os las podéis perder, ya que proporcionan un gran número de variantes.

CIVILIZATION VI

Escenario nubios

Switch | PC 4,99 €





La reina Amanitore gobernó el imperio nubio con mano firme hasta el 50 d.C. y, ahora, se une al plantel de líderes de *Civilization VI* en Switch dispuesta a demostrar que su fortaleza sigue vigente en la actualidad. Para hacerlo, la nubia ofrece una letal unidad exclusiva: los arqueros pítati, más fuertes que los de la era antigua y capaces de evolucionar a ballesteros. Pero sus ventajas no acaban ahí. El pueblo nubio se beneficia de una habilidad de civilización exclusiva, que le permite obtener experiencia de combate rápidamente, una nueva edificación, la pirámide nubia; y una habilidad de líder, que ofrece distintas bonificaciones a la hora de construir diferentes distritos. A todo lo anterior, hay que sumar un escenario totalmente nuevo, Regalos del Nilo, ubicado en el actual Sudán, al sur de Egipto.

VALORACIÓN: Sin duda, una de las civilizaciones más completas y ofensivas de todo el juego. Y, además, con una ambientación cautivadora.





CIVILIZATION VI

Gathering Storm

PC | 39,99€

La nueva gran expansión de *Civilization VI* para PC revoluciona la fórmula del genial título de estrategia. Nuevas civilizaciones, como Mali o los incas, escenarios tan intensos como la Peste Negra, o variantes inéditas, como la energía o el cambio climático, amplían de forma significativa su experiencia de juego.

VALORACIÓN: Un increíble paso adelante en las ya brutales posibilidades del juego.



MARVEL'S SPIDER-MAN

Silver Lining

PS4 | 7,99€

Este tercer y último DLC completa la historia alternativa que inició *El Atraco*. Las misiones siguen el estilo habitual, pero están realmente trabajadas, sobre todo gracias a la brillante relación entre Spidey y Silver Sable. Sin duda, un cierre de altura para la expansión de la aventura protagonizada por el trepamuros.

VALORACIÓN: Se trata del mejor capítulo extra de los tres que ha recibido Spidey.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Legado Primera Hoja: 2

PS4 | Xbox One | PC | 24,99 € (Pack de episodios)

Este segundo episodio continúa la trama de *A la Caza*, introduciendo a un nuevo villano, cultistas a los que asesinar y una habilidad exclusiva, que hace aún más mortífero nuestro arco. La fórmula sigue inalterada, aunque la trama es interesante y tiene una duración más que aceptable (entre cuatro y cinco horas).

VALORACIÓN: Sigue la línea del primer capítulo y ofrece muy buenos momentos.



STEEP

Traje alas propulsoras

PS4 | Xbox One | PC | 4,99 €

El espectacular título de deportes extremos se amplía con este DLC, que añade quince nuevas y vertiginosas pruebas en las que debemos surcar el cielo de los Alpes y Alaska mientras cumplimos distintos objetivos. Además, incluye tres aspectos de personalización exclusivos para el traje de alas propulsoras.

VALORACIÓN: Una buena excusa para regresar a los nevados parajes de *Steep*.



RIDE 3

Free Pack 2

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

Milestone sigue sumando contenido gratuito a la última entrega de su simulador de motociclismo. En esta ocasión, nos sorprende con la puesta de largo de una nueva bestia, la Ducati Desmosedici RR de 2006, y con el estreno de un volumen extra, que está compuesto por cinco eventos totalmente nuevos.

VALORACIÓN: No es una actualización muy extensa, pero le sienta de maravilla.



TALES OF VESPERIA

Starter/Costume Pack

PS4 | Xbox One | Switch | PC | Gratis

Bandai Namco celebra el relanzamiento de este mítico RPG con dos DLC gratuitos. El primero nos brinda un gran número de ventajas, como dinero, geles u objetos que facilitan nuestros primeros pasos. El segundo, por su parte, añade paquetes de vestuario personalizados para Estelle, Flynn y el resto de héroes.

VALORACIÓN: Una gran ayuda para iniciar nuestra partida en este gran juego de rol.

Por Sergio Martín
@replicante64

RESUMEN DE 2018 VENCEDORES ...Y VENCIDOS

EL AÑO QUE ACABA DE TERMINAR HA SIDO REALMENTE MOVIDO Y NOS HA DEJADO AUTÉNTICOS JUEGAZOS... QUE EN MUCHOS CASOS NO HAN VENDIDO BIEN.

Para muchos periodistas especializados, usuarios y analistas, el año que acaba de terminar ha sido uno de los más grandes de la historia de los videojuegos. Y no es para menos, dado que nos ha dejado un cúmulo de juegos sobresalientes realmente increíble. Pero también ha sido una temporada digna de ser analizada con detalle en varios aspectos.

EL FENÓMENO FORTNITE

Sí, ya sabemos que *Fortnite* no se estrenó el pasado año, pero el impacto que ha tenido en nuestro sector a lo largo de 2018 ha sido bestial. De hecho, y en comparación con la obra de Epic Games, otro auténtico transatlántico como es *Red Dead Redemption II* no ha conseguido ni hacerle sombra. Y ojo, que hablamos de un título que ya ha conseguido superar con holgura la barrera de las 300.000 unidades vendidas en nuestro territorio.

Pero *Fortnite* juega en otra liga, una a la que, de momento, sólo tiene acceso este battle royale. Lejos de ser un "simple" videojuego, *Fortnite* es un evento social: así de sencillo. Y por eso mismo su impacto ha sido tan brutal, dado que absorbe tantas horas de ocio de millones de personas que apenas deja espacio para el resto de actividades... y mucho menos para dedicar tiempo a otros juegos. Este último factor, el tiempo que las personas dedican a jugar a videojuegos, es un aspecto del que Nintendo ya recalcó su importancia hace tiempo por boca del presidente de la división americana, Reggie Fils-Aimé. Y, si el título de Epic consume el 60-70% del tiempo de ocio de millones de jugadores, ¿qué queda para el resto? Meras migajas... y eso explica, en buena parte (aunque hay otros factores que luego explicaremos), la caída en ventas generalizada »

EL TOP 20 EN VENTAS



VENTAS: 550.000 uds / NO DISPONIBLE

01 FIFA 19
PS4, ONE, SWITCH Y PC - EA - DEPORTIVO

Un año más, y para sorpresa de nadie, el título de fútbol por excelencia se ha hecho con la primera plaza del podio. Pero ha vendido bastante menos que la entrega del pasado año...



VENTAS: 175.000 uds / 6.500.000 uds

05 GOD OF WAR
PS4 - SONY - AVENTURA

Muchos nos alegramos de manera especial por el éxito obtenido por este reseteo de la famosa saga de Sony, y ha sido elegido como mejor juego del año por numerosos medios y revistas.



VENTAS: 85.000 uds / 3.750.000 uds

09 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
PS4, XBOX ONE Y PC - UBISOFT - AVENTURA

No ha conseguido cautivar a los usuarios de la misma forma que *Origins*, pero ha rendido de manera notable... favorecido por una rebaja a tiempo.



VENTAS: 53.000 uds / 1.750.000 uds

13 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
SWITCH - NINTENDO - PLATAFORMAS

A pesar de su elevado precio y de su escasez de novedades en relación al original de Wii U, Donkey Kong "rules".



VENTAS: 42.000 uds / 500.000 uds

17 PES 2019
PS4, ONE Y PC - KONAMI - DEPORTIVO

Un caso muy similar al de *Just Dance 2019*: ha conseguido volver a instaurarse en el top 20, pero sus ventas son cada vez más bajas. ¿Qué sucederá con la versión de este año?



VENTAS:
320.000 uds
20.000.000 uds

02 RED DEAD REDEMPTION II

PS4 Y XBOX ONE - ROCKSTAR - AVENTURA

La esperada aventura en el salvaje Oeste de Rockstar ha arrasado en todo el mundo, pero sus cifras están lejos aún de las del longevo *GTA V*.

VENTAS:
240.000 uds
9.100.000 uds

03 SPIDER-MAN

PS4 - SONY - AVENTURA

La sorpresa más agradable del año en cuanto a su rendimiento comercial. El venerado Hombre Araña ha conseguido acercarse a los 10 millones de unidades vendidas en tiempo récord.

VENTAS:
200.000 uds
11.500.000 uds

04 CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

PS4, XBOX ONE Y PC - ACTIVISION - SHOOTER

A pesar de sus significativas cifras de ventas, está claro que *Fortnite* ha hecho mucho daño a la nueva entrega de la famosa saga de disparos.

VENTAS:
150.000 uds
5.000.000 uds

06 POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU - EEVEE

SWITCH - NINTENDO - ROL

Un clásico en este tipo de listas de best sellers. Los pokémon, lejos de perder importancia, parece que cada día son más queridos en general.

VENTAS:
115.000 uds
NO DISPONIBLE

07 SUPER SMASH BROS ULTIMATE

SWITCH - NINTENDO - LUCHA

A pesar de que todavía no hay datos oficiales, el arcade de lucha de Switch consiguió batir varios récords de ventas: 3 millones en once días.

VENTAS:
105.000 uds
5.900.000 uds

08 FAR CRY 5

PS4, ONE Y PC - UBISOFT - SHOOTER

Sin ser la mejor entrega de la serie, por lo menos se las ha apañado para conseguir estar entre los top 10 de todo el año. Ya veremos lo que pasa con el inminente *FC: New Dawn*...

VENTAS:
65.000 uds
2.950.000 uds

10 SUPER MARIO PARTY

SWITCH - NINTENDO - MINIJUEGOS

El tercer juego exclusivo de Switch (y publicado por Nintendo) que se cuela en el top 10 nacional. En Navidades estaba agotado en muchas tiendas.

VENTAS:
55.000 uds
2.500.000 uds

11 DRAGON BALL FIGHTERZ

PS4, ONE, SWITCH Y PC - BANDAI NAMCO - LUCHA

Uno de los mejores arcades de lucha del momento, protagonizado por Goku y compañía, ha cosechado unos buenos resultados de ventas.

VENTAS:
54.000 uds
11.000.000 uds

12 MONSTER HUNTER WORLD

PS4, XBOX ONE Y PC - CAPCOM - ROL

¡Por fin! Capcom ha conseguido que *Monster Hunter* rompa moldes también fuera de Japón. De hecho, es el título más exitoso de toda su historia.

VENTAS:
49.000 uds
1.900.000 uds

14 MARIO TENNIS ACES

SWITCH - NINTENDO - DEPORTIVO

El tenis de Mario ha sido uno de los títulos más destacados de Switch de la pasada temporada. Su campaña de marketing (con Rafa Nadal) ayudó.

VENTAS:
48.000 uds
4.000.000 uds

15 NBA 2K19

PS4, ONE, SWITCH Y PC - 2K - DEPORTIVO

Uno de los juegos deportivos más destacados de 2018 ha convencido, un año más, a los seguidores del mejor baloncesto del planeta. Pero sus ventas podrían ser aún mejores...

VENTAS:
45.000 uds
NO DISPONIBLE

16 JUST DANCE 2019

PS4, ONE, SWITCH Y Wii U - UBISOFT - MUSICAL

Otro de los habituales en este tipo de listas... que, a pesar de todo, esta temporada ha visto cómo sus ventas han decrecido de manera alarmante.

VENTAS:
40.000 uds
2.150.000 uds

18 DETROIT: BECOME HUMAN

PS4 - SONY - AVENTURA

Una de las aventuras más "especiales" del pasado año. A pesar de que tuvo sus detractores, en general consiguió agradar, y más con su rebaja a 20 €.

VENTAS:
39.500 uds
2.500.000 uds

19 SHADOW OF THE TOMB RAIDER

PS4, ONE Y PC - SQUARE ENIX - AVENTURA

Lara Croft ha vivido épocas más gloriosas, pero, a pesar de eso, sigue figurando en las listas de best sellers con cada nueva aventura que firma.

VENTAS:
38.500 uds
2.000.000 uds

20 SPYRO: REIGNITED TRILOGY

PS4 Y XBOX ONE - ACTIVISION - PLATAFORMAS

Sin alcanzar el éxito de *Crash Bandicoot*, el dragoncito morado sigue gozando del cariño del público, sobre todo del que lo conoció en los años 90.

Cifras orientativas, con datos hasta el 31 de diciembre de 2018 · Unidades vendidas en España (se contabilizan sólo los juegos lanzados en 2018) · Unidades vendidas en el mundo

TOP 10 NOTAS METACRITIC



01
RED DEAD REDEMPTION II
PS4 Y XBOX ONE
La gran odisea de Rockstar ha sido el juego mejor valorado del año. Pero, a pesar de eso, se quedó sin galardón de juego del año...

02
GOD OF WAR
PS4
... ¡porque fue a parar a Kratos y Atreus! El reseteo más aplaudido de la pasada temporada recibió toda clase de premios y reconocimiento global.

03
SUPER SMASH BROS ULTIMATE
SWITCH
Para muchos jugadores, se trata ya no sólo de uno de los mejores arcades de lucha del momento, sino también de todos los tiempos.

04
DIVINITY ORIGINAL SIN II DEFINITIVE EDITION
PS4, XBOX ONE Y PC
Una de las grandes sorpresas del año. Una aventura tan profunda y extensa como adulta y llena de posibilidades.

05
FORZA HORIZON 4
XBOX ONE Y PC
Para la mayoría de nosotros, el mejor exclusivo de Xbox One (sin contar PC) de la temporada. Una obra maestra de la velocidad en todos los aspectos.



06
BAYONETTA 2
SWITCH
A pesar de que ya nos sedujo en Wii U, la bruja más sensual ha conseguido atrapar a los usuarios de Switch con su acción de tipo hack and slash.

07
SONIC MANIA PLUS
PS4, ONE Y SWITCH
El mejor *Sonic* que muchos recordamos, merced a su estilo 2D a lo Mega Drive, ha sido excelentemente tratado por la crítica.

08
SHADOW OF THE COLOSSUS
PS4
Un auténtico ejemplo de lo que debería ser una puesta al día. ¡Muchos casi lloramos de la emoción! Una obra maestra.

09
MONSTER HUNTER WORLD
PS4, XBOX ONE Y PC
Ya era hora de que *Monster Hunter* recibiera el reconocimiento que merecía... fuera de Japón. Una entrega memorable.

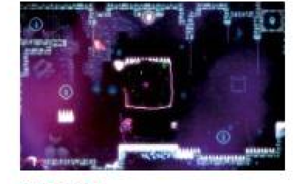
10
NIER AUTOMATA BECOME AS GODS EDITION
XBOX ONE
Con más retraso del deseado, la versión para Xbox One de *Automata* fue de lo mejor que apareció el año pasado para la consola.

» que han sufrido multitud de títulos editados durante la pasada temporada. Siendo justos, podemos entender algunos de los tropiezos más importantes que se han dado desde la perspectiva comercial y que poco o nada tienen que ver con *Fortnite*. El concepto ofrecido por los diferentes packs de *Nintendo Labo*, por ejemplo, simplemente no ha conseguido cuajar entre los usuarios de Switch. *Starlink: Battle For Atlas* era un fracaso visualizado de antemano por muchos de nosotros por la sencilla razón de que los "toys to life" han pasado a mejor vida. Si marcas tan conocidas como Disney o *LEGO* han fracasado, ¿por qué iba a triunfar en ese mismo terreno una nueva IP? Lo tenía en chino desde el principio. Y, luego, están los juegos cuya calidad ha estado por debajo de las expectativas previstas, de los cuales quizá *Fallout 76* es el caso más claro de los muchos que se han producido.

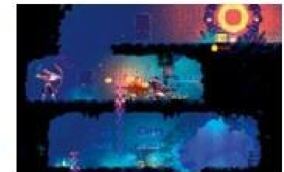
Una vez dicho esto, el "efecto *Fortnite*" sí que ha tenido una incidencia tremenda en las ventas de títulos ligados a un género muy concreto: los shooters subjetivos. Sí, *Call of Duty: Black Ops IIII* ha conseguido registrar cifras de ventas muy elevadas, pero, comparadas con las que alcanzaba

FORTNITE HA SIDO UN FACTOR DECISIVO EN TODO LO QUE NOS HA DEJADO EL AÑO 2018... Y ESO INCLUYE LOS MUCHOS FRACASOS COMERCIALES

LOS MEJORES INDIES DE LA TEMPORADA



CELESTE
PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC
El elegido como mejor juego indie del año en los Game Awards es oro puro. Control, desafío, gráficos, banda sonora... Todo es perfecto en este título.



DEAD CELLS
PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC
Muchos piensan que debería haber sido el ganador del premio acaparado por *Celeste*. Exploración, acción y elementos roguelike de la mejor calidad.



THE MESSENGER
SWITCH - PC
Dos juegos en uno. Las primeras horas son un homenaje claro a la serie *Ninja Gaiden*, pero, luego, se transforma en una odisea "metroidiana" magnífica.



ICONOCLASTS
PS4 - SWITCH - PS VITA - PC
Una aventura que nadie debería dejar pasar. Backtracking, mejoras, jefes finales, gráficos muy alegres y una jugabilidad que sabe bien cómo atrapar.



INTO THE BREACH
SWITCH - PC
La mejor estrategia del año goza de una estética sci-fi y pixel art sobresaliente, así como de un sistema de juego que engancha hasta decir basta. Fantástico.

esta misma franquicia hace tan sólo unos años... ni se acercan. Y, si nos detenemos a observar el rendimiento que han tenido otros títulos similares (como el mismísimo *Battlefield V*), las cifras son desalentadoras. Pero los fracasos comerciales que se han dado no son sólo atribuibles al éxito de *Fortnite*. La confección del calendario, muy condicionado por la salida de *RDR2*, agrupó a multitud de juegos triple A en períodos de tiempo demasiado cercanos, llegando incluso a producirse solapamientos de títulos muy importantes. Y claro, los bolsillos de los usuarios no dan para tanto juego.

HONROSAS EXCEPCIONES

Por fortuna, el año pasado también nos dejó varias sorpresas muy llamativas que no se dejaron arrastrar por el pesimismo. *Spider-Man* y *God of War* fueron dos de las mejores noticias: títulos que demostraron que los usuarios están dispuestos a seguir disfrutando de experiencias para un solo jugador, algo que muchos teníamos claro, pero que siempre es bueno que se constate. Switch ha sido otra de las triunfadoras. La consola de Nintendo y, lo más importante, su software parecen estar por encima del bien y del mal, y numerosos títulos exclusivos han conseguido entrar en el top 20 de ventas (y eso sin contar otros editados en 2017, como *Super Mario Odyssey* y *Zelda: Breath of the Wild*, que se han vendido como rosquillas). La escena indie también nos ha dejado auténticos juegazos que han rendido muy bien comercialmente, dejando claro su peso en la industria del videojuego actual. Y luego está PlayStation VR, que, sin hacer mucho ruido, también ha conseguido sacar la cabeza en, reiteramos, una temporada tan apasionante como bastante "accidentada".

LOS MAYORES **TROPIEZOS** EN ESPAÑA



01 NINTENDO LABO

Seguramente, cuando Nintendo diseñó esta nueva experiencia de juego para Switch, pensó que iba a gozar de un éxito mucho mayor... pero no ha cuajado.

02 STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Por si había alguna duda, está clarísimo: los juegos "toy to life" están muertos. *Starlink* puede haber sido el último juego dentro de su especie.

03 JUST CAUSE 4

El hecho de haber salido a finales de año y, lo peor de todo, después de *Red Dead Redemption II*, no ha sido la mejor de las ideas. Y así ha ido, con ventas muy bajas.

04 HITMAN 2

Tres cuartos de lo mismo le ha sucedido a la aventura protagonizada por el Agente 47. Parece que el sigilo no atrae a los usuarios, algo que ya vimos con *Dishonored 2*.

05 FALLOUT 76

Puede que sus números no parezcan tan malos, pero, si los comparamos con los obtenidos por la pasada entrega... el descenso en porcentaje es, simplemente, brutal.



06 BATTLEFIELD V

Algo similar ha sucedido con la nueva entrega del shooter de DICE. Sin tener unas cifras de ventas muy bajas, su descenso en comparación ha sido escandaloso.

07 CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

Sí, ha conseguido ser top 5 en ventas nacionales, pero o cambian mucho las cosas o esta saga (como otras muchas) seguirá perdiendo fuelle.

08 JUST DANCE 2019

Puede que sorprenda a más de uno, pero *Just Dance* vendía juegos como rosquillas en pasadas temporadas. ¿Qué ha pasado este año? Demasiada competencia.

09 PES 2019

Muchos estamos preocupados por el futuro de esta serie futbolística. Entre unas cosas y otras, cada año sus cifras bajan... y eso que sale a un precio menor al de *FIFA*.

10 LEGO DC SÚPER-VILLANOS

Los juegos de *LEGO* siempre han rendido bien en términos comerciales, pero esta entrega ha supuesto un pequeño fiasco. La saga debe evolucionar.

Los juegos independientes cada vez tienen más relevancia en la industria, y la mejor prueba de ello es la increíble retahíla de juegazos que trajo consigo la escena indie durante 2018. No os perdáis ninguno de los que veis aquí, porque son obras maestras en sus respectivos géneros.



OWLBOY

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

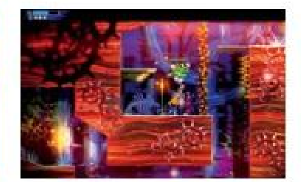
Otro de esos títulos que ningún jugador debería perderse. Un enorme mundo abierto, exploración, saltos y un diseño excelente os esperan.



DONUT COUNTY

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

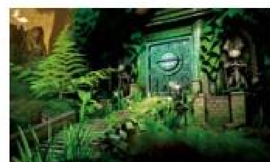
Ni los teléfonos móviles se han librado de acoger esta curiosa y sensacional aventura con puzles de por medio. Su mecánica de juego resulta absorbente.



GUACAMELEE! 2

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Uno de los juegos de estilo *Metroid* más venerados del momento. Su ambientación mexicana y su nuevo modo cooperativo son sus principales atractivos.



MOSS

PS VR - PC

Si no fuera por *Astrobot*, probablemente esta adorable aventura se habría convertido en el mejor título diseñado para realidad virtual. Totalmente imprescindible.



MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Puede que, por llegar a finales de año, haya pasado bastante desapercibida, pero se trata de una aventura excelsa.

Unidades vendidas en España

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de diciembre. Datos cedidos por GFK.

Las Navidades no trajeron grandes sorpresas: *Super Smash Bros Ultimate*, el último gran juego lanzado en 2018, comandó una lista con otros éxitos de los últimos meses e, incluso, de otros años.

JUEGOS



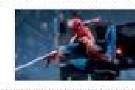
1. **Super Smash Bros Ultimate** — Switch



2. **FIFA 19** — PS4



3. **Red Dead Redemption II** — PS4

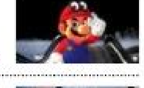


4. **Marvel's Spider-Man** — PS4





5. **Call of Duty: Black Ops IIII** — PS4



6. **Super Mario Odyssey** — Switch



7. **Assassin's Creed Odyssey** — PS4



8. **Pokémon: Let's Go, Pikachu** — Switch



9. **Grand Theft Auto V** — PS4



10. **FIFA 19** — Switch

PLATAFORMAS

PS4



1. **FIFA 19**
2. Red Dead Redemption II
3. Marvel's Spider-Man
4. Call of Duty: Black Ops IIII
5. Assassin's Creed Odyssey

Xbox One



1. **Red Dead Redemption II**
2. FIFA 19
3. PlayerUnknown'sBattlegrounds
4. Assassin's Creed Odyssey
5. Battlefield V

Switch



1. **Super Smash Bros Ultimate**
2. Super Mario Odyssey
3. Pokémon: Let's Go, Pikachu
4. FIFA 19
5. Super Mario Party

PS3



1. **FIFA 19**
2. Grand Theft Auto V
3. Assassin's Creed Rogue
4. FIFA 18
5. Dragon Ball Xenoverse

Xbox 360



1. **FIFA 19**
2. Just Dance 2019
3. Grand Theft Auto V
4. NBA 2K18
5. FIFA 18

3DS



1. **Yo-Kai Watch 3**
2. Super Mario Maker
3. Super Mario 3D Land
4. Animal Crossing: New Leaf
5. LEGO Jurassic World

PS Vita

1. **Minecraft**
2. Need for Speed: Most Wanted
3. J-Stars Victory VS+
4. One Piece: Burning Blood
5. SwordArtOnline: HollowRealiz.

PC



1. **Los Sims 4**
2. Call of Duty: Black Ops IIII
3. Overwatch
4. World of Warcraft: BattleChest 5.0
5. Diablo III

En **otros países**

JAPÓN

Del 3 al 9 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

Switch es casi religión en Japón, y de ahí que sea capaz de copar el top 5 muchas semanas, incluso con juegos "pequeños" como *Super Mario Party*, que lleva ya 497.467 unidades.



1. **Super Smash Bros Ultimate** Switch
2. Super Mario Party Switch
3. Pokémon: Let's Go, Pikachu Switch
4. Pokémon: Let's Go, Eevee Switch
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 2 al 8 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

En su primer mes y medio, *Red Dead Redemption II* acumuló un total de 1.447.860 unidades en Reino Unido, divididas entre 952.817 de PS4 y 495.043 de Xbox One.



1. **Super Smash Bros Ultimate** Switch
2. Red Dead Redemption II PS4
3. FIFA 19 PS4
4. Red Dead Redemption II Xbox One
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

EE.UU.

Del 2 al 8 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

En sólo dos días, se vendieron en Estados Unidos nada menos que 1.989.586 unidades de *Super Smash Bros Ultimate*, al juntarse las pasiones que arrastra Switch con las que arrastra la propia saga.



1. **Super Smash Bros Ultimate** Switch
2. Red Dead Redemption II PS4
3. Call of Duty: Black Ops IIII PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Pokémon: Let's Go, Pikachu Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1. **Super Smash Bros Ultimate** — Switch



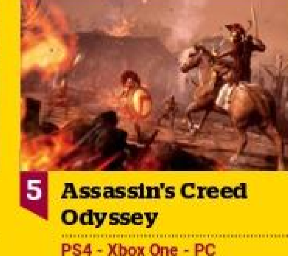
2. **Red Dead Redemption II** — PS4 - Xbox One



3. **God of War** — PS4

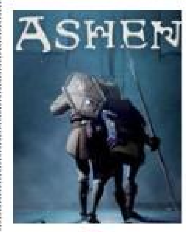
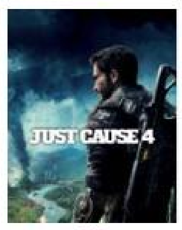


4. **Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee** — Switch



5. **Assassin's Creed Odyssey** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
					
	Super Smash Bros Ultimate Switch	**Ashen** Xbox One - PC	**GRIS** Switch - PC	**Just Cause 4** PS4 - Xbox One - PC	**Darksiders III** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 *« Uno de los mejores juegos de lucha de la historia y, sin duda, el mejor crossover »*	87 / 100 *« Como un heredero de FromSoftware, presiona las mismas teclas que Dark Souls »*	90 / 100 *« Una obra evocadora que es capaz de hacer aflorar sentimientos indescriptibles »*	80 / 100 *« Un sandbox de la vieja escuela, que destaca por su uso de la destrucción »*	85 / 100 *« Una aventura hack and slash con unos combates entretenidos y muy desafiantes »*
IGN Web líder en Reino Unido	9,4 / 10 *« Hace honor a su nombre con la entrega más completa de la saga hasta la fecha »*	8,5 / 10 *« Un estelar juego a lo Souls, con un combate sólido, un gran arte y un mundo interesante »*	6,5 / 10 *« Por un lado, tiene un diseño precioso; por otro, llega a ser irritante y confuso »*	7,9 / 10 *« Mejora ligeramente la destrucción de Just Cause 3, pero sin una gran idea identitaria »*	7 / 10 *« Un juego de acción lineal sin miedo a lanzaralgunosdesafíos de la vieja escuela »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5 / 10 *« El contenido global es tremendo: incluye todo lo que un fan de Smash podría desear »*	8 / 10 *« Pese a su parecido con otros juegos que ya has visto, su mundo consigue asombrarte »*	8,25 / 10 *« La línea gráfica es clave en los puzles y en la forma de moverse por su mundo »*	8 / 10 *« Da lo mejor de sí cuando experimentas con las herramientas de Rico Rodríguez »*	8 / 10 *« El mundo, los puzles y el combate lo elevan sobre otros elementos del pasado »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *« La inconsistencia de su online no le impide brillar como un flexible título multijugador »*	9 / 10 *« Ayudar a tus amigos te motiva a avanzar por el bello mundo del juego »*	9 / 10 *« Como un cometa que rasga el cielo, está lleno de belleza y te llega al corazón »*	6 / 10 *« Un juego de mundo abierto que te deja con sensación de querer experimentar más »*	4 / 10 *« Tiene detalles de buen juego, pero están enterrados muy hondo como para salvarlo »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 *« Es como un último órdago de Sakurai para satisfacer al friki que lleva dentro »*	6 / 10 *« Sus fortalezas no le dan brillo suficiente para encontrar su camino en la oscuridad »*	7 / 10 *« Da la sensación de que sólo vemos la parte 'instagrameable' de la tristeza »*	6 / 10 *« Tiene mucho que ofrecer... pero buena parte de ello se siente viejo o está roto »*	4 / 10 *« Querrás que el cuarto jinete aparezca y ponga fin a este apocalipsis »*
FAMITSU Revista líder en Japón	38 / 40	- / 40	33 / 40	33 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	93	80	80	74	63

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1



The Last of Us: Part II

Naughty Dog sigue trabajando duro en una secuela que promete ser inolvidable.

FECHA Sin confirmar

2





Shenmue III

Casi dieciocho año después, sabremos cómo sigue la persecución de Ryo a Lan Di por la China ancestral.

FECHA 27 de agosto

3



Gears 5

Kait Díaz asumirá el protagonismo en este shooter, que será el buque insignia de Xbox One para este año.

FECHA 2019

4



Luigi's Mansion 3

El hermanísimo volverá a empuñar la aspiradora del Profesor Fesor para hacer frente a los fantasmas.

FECHA 2019

5



Final Fantasy VII Remake

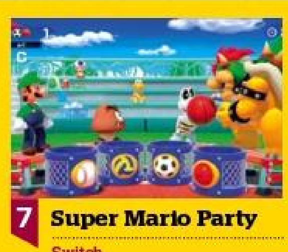
Con *Kingdom Hearts III* ya terminado, veremos si este desarrollo se acelera al fin...

FECHA Sin confirmar

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*



6 Forza Horizon 4
Xbox One - PC



7 Super Mario Party
Switch



8 Hollow Knight
PS4 - Xbox One - Switch - PC



9 Shadow of the Tomb Raider
PS4 - Xbox One - PC



10 Dragon Ball FighterZ
PS4 - Xbox One - Switch - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

PORTS PENDIENTES DE Wii U A SWITCH

Puede que fuera una consola fallida en lo comercial, pero Wii U tuvo excelentes exclusivas... que están teniendo una segunda oportunidad en Switch. Éstas son las que faltan por llegar.



10



8



9



7

6

10 Devil's Third

Fue masacrado por la crítica, pero el último juego de Tomonobu Itagaki, caído en desgracia tras salir del Team Ninja, es quizá la mayor rareza exclusiva de Wii U (con permiso del cotizado *Project Zero: Maiden of Black Water*). Encarnábamos a un exmercenario que tiraba de katana y disparos... con mucho que envidiar a Ryu Hayabusa.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Valhalla Game St.
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 291** 79

9 Star Fox Zero

También fue muy criticado, en su caso por lo engorroso que era el camaleónico control, que obligaba a mirar tanto al televisor como al Gamepad. Aun así, y pese a que no es uno de los mejores trabajos de Platinum Games, era un shooter espacial valiente, que trató de sacar partido a la que, en teoría, debía ser la virtud diferenciadora de Wii U.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 298** 88

8 Kirby y el Pincel Arcoíris

He aquí otro juego que no acabó de conjuntar bien la dualidad de las pantallas de Wii U, pues se jugaba sólo dibujando líneas en la pantalla táctil para conducir a Kirby. Sin embargo, era un plataformas pintoresco, merced a sus gráficos de plastilina, y su idiosincrasia encajaría con el modo portátil de Switch.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** HAL Laboratory
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 287** 78

7 Tokyo Mirage Sessions #FE

Pasó algo desapercibido, pero este crossover de dos sagas con tanta solera como *Shin Megami Tensei* y *Fire Emblem* fue uno de los mejores RPG que tuvo Wii U. Estaba protagonizado por jóvenes que querían adentrarse en el mundo del espectáculo, en el Tokio actual... y en peculiares y coloridas mazmorras.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Atlus
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 301** 87

6 Pikmin 3

Miyamoto sugirió hace ya tiempo que la cuarta parte de esta saga de estrategia estaba en desarrollo... y así seguimos. Mientras llega, no estaría de más recuperar la entrega de Wii U, que añadió novedades como los pikmin pétreos y los voladores, además de contar con tres astronautas entre los que intercambiar.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 264** 90



5

Xenoblade Chronicles X

El inabarcable planeta de Mira, que contaba con cinco continentes muy diferenciados, fue testigo de excepción de este espectacular y hostil RPG, en el que peleábamos contra inmensas criaturas y en el que podíamos montar a bordo de unos mechas de combate llamados skells.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Monolith Soft
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 294** 93

4

The Wonderful 101

Platinum Games ha mantenido siempre una gran relación con Nintendo (*MadWorld, Bayonetta 2, Star Fox Zero*), y este juego, dirigido por Hideki Kamiya, es una pequeña joya. En él, encarnábamos a una ristra de 100 superhéroes, cuyos poderes podíamos intercambiar trazando figuras geométricas en el Gamepad, algo que encajaría en Switch.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 266** 92

3

Yoshi's Woolly World

Ya se adaptó a 3DS, pero donde de verdad nos gustaría ver de nuevo al lanudo Yoshi es en la pantalla HD de Switch. No en vano, hablamos de uno de los plataformas 2D más bonitos de la historia, merced a unas fases cuyos fondos y elementos estaban confeccionados con todo tipo de complementos textiles.

- **CONSOLA** Wii U - 3DS
- **COMPAÑÍA** Good-Feel
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 288** 92

2

Super Mario 3D World

Igual que se ha recuperado *New Super Mario Bros U* este mismo mes, no descartamos que, en algún momento, le toque el turno a su hermano tridimensional, que, además de un multijugador para cuatro personas (con Mario, Luigi, Peach y Toad), contaba con transformaciones muy interesantes, como la de gato.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 269** 92

1

Legend of Zelda: The Wind Waker

La aventura marítima de Link y el Mascarón Rojo para GameCube se remasterizó en Wii U, y verla en Switch con portabilidad total sería el summum. Su estilo cartoon fue toda una lección de atrevimiento e innovación allá por 2003, y lo mejor es que no ha envejecido ni un ápice. Por algo es una leyenda...

- **CONSOLA** GameCube - Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 266** 



30 clásicos Disney para disfrutar, antes o después de Kingdom Hearts III

Mucho antes de tener a Marvel y Star Wars bajo su paraguas, Disney ya era una factoría de sueños, ilusiones... y videojuegos. Desde finales de los 80, e incluso antes, lleva maravillándonos con geniales plataformas, puzles y aventuras... que ahora puedes revivir para ponerte a tono antes de la llegada de *Kingdom Hearts III*.

NES

Las licencias de Disney comenzaron a explotar todo su potencial en la 8 bits de Nintendo, demostrando que el Tío Gilito, Chip y Chop y otros muchos personajes clásicos podían protagonizar buenos juegos, en especial aventuras de plataformas 2D que, bajo la batuta de Capcom, el tiempo ha acabado poniendo entre los mejores de su época.



DuckTales

■ NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1989

El éxito que hizo que Disney también triunfara en los videojuegos fue obra de Capcom, con Tokuro Fujiwara y Keiji Inafune al frente. Fue un plataformas muy digno, inspirado en la serie "Patoaventuras" y en *Mega Man*, con cinco niveles donde debíamos conseguir un tesoro para el Tío Gilito. Se portó a Game Boy con cambios menores.



Chip 'n Dale Rescue Rangers

■ NES ■ CAPCOM ■ 1990

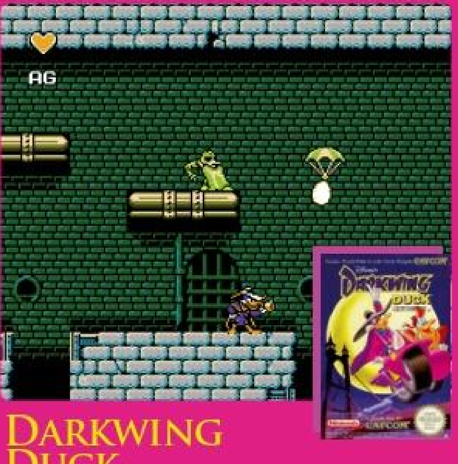
Un año después, Capcom repitió planteamiento plataformero, esta vez con la serie de dibujos de Chip y Chop como telón de fondo, e incorporando novedades, como un modo cooperativo, más acción (podíamos coger objetos para lanzarlos a enemigos), un mapa para acceder a los niveles...



The Little Mermaid

■ NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1991

La primera licencia cinematográfica en consola fue la de Ariel, con una reimaginación de la peli. También llegó a Game Boy y, en ambos casos, fue un juego de acción 2D. La mayor parte se desarrollaba bajo el agua (Ariel lanza pompas para atrapar enemigos que, luego, usa de proyectiles).



Darkwing Duck

■ NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1992

De nuevo otra serie de Disney Channel fue la base de esta gran aventura. Si la serie original tomaba ideas prestadas de Batman, el juego hacía lo mismo (pero del *Batman* de NES). Un plataformas con mucha acción, en el que contábamos con un héroe bien equipado. Se recortó para GB.



DuckTales 2

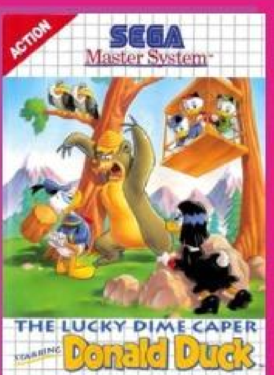
■ NES - GAME BOY ■ CAPCOM ■ 1993

Uno de los últimos juegos del tándem Disney & Capcom en NES. Siguió al milímetro las pautas del primero (plataformeo, cinco niveles que jugar en cualquier orden...), pero con novedades como un sexto nivel oculto, mejoras para el bastón, un control levemente revisado... No vendió, porque salió con SNES a la venta. En GB sí fue un éxito.

MASTER SYSTEM

La 8 bits de Sega tampoco se quedó atrás para atraer unas cuentas licencias Disney con las que agasajar a sus jugadores con una buena ración de plataformas 2D. Algunos están considerados de lo mejorcito del sistema...





THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK

■ MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ SEGA ■ 1991

La magia plataformera de Disney también llegó a Master System, aunque, aquí, de la mano de Sega (en parte, por los restrictivos contratos de Nintendo, que apenas permitían que las compañías desarrollaran para otras máquinas). Era un plataformas 2D muy sencillito y entretenido que, a lo largo de siete variados niveles por el mundo (Egipto, América del Sur...), nos invitaba a acabar a mazazo limpio (o saltando sobre ellos) con todo tipo de enemigos. ¿El motivo? Rescatar a los tres sobrinos de Donald (Jorgito, Juanito y Jaimito), secuestrados por la malvada Mágica, quien también había robado la moneda de la suerte del Tío Gilito, y que también debíamos recuperar. Como muchos plataformas de 8 bits, requería paciencia. También hubo diferencias con la versión portátil (disposición de los enemigos y las plataformas, en Game Gear no perdíamos el mazo al ser golpeados...).





LAND OF ILLUSION

■ MASTER SYSTEM - GAME GEAR
■ SEGA ■ 1992

Secuela de *Castle of Illusion*, es, para muchos, uno de los mejores plataformas del sistema. Fue un juego que, sin revolucionar la fórmula 2D, sí que supo sobreponerse a las limitaciones del hardware para ofrecer un buen juego. Aquí, Mickey despierta de una cabezada en un mundo distinto al suyo, donde una joven parecida a Daisy Duck le pide ayuda para recuperar un cristal mágico robado, con el que se ha ido la felicidad de la aldea. Eran catorce niveles de saltos, en los que podíamos coger objetos para golpear enemigos, o incluso usar power ups, como encoger de tamaño, lo que nos permitía regresar a niveles anteriores para explorar nuevas zonas. Una pequeña genialidad que, si tienes Master System, deberías probar (no está especialmente caro de segunda mano).



THE JUNGLE BOOK

■ NES - MD - SNES - GB - GG - LYNX... ■ SYROX DEV. ■ 1993

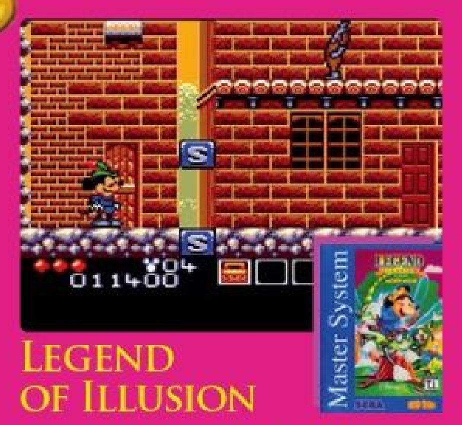
Adaptación "libre" de la película, en la que debíamos escoltar a Mowgli evitando peligros como el tigre Shere Khan o la serpiente Kaa. El juego debutó en Master System y, aunque la jugabilidad es la de un plataformas sencillito, el resto de versiones tuvieron cambios y diferencias, en especial la de NES, que es totalmente distinta. Mega Drive tiene la mejor versión.



DONALD DUCK DEEP DUCK TROUBLE

■ MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ ASPECT ■ 1993

Secuela de *The Lucky Dime Caper*, que mantenía la jugabilidad clásica de plataformas. Su trama invitaba a buscar el remedio para una maldición que tenía convertido al Tío Gilito en un globo. Como en las entregas de "Patoaventuras", podíamos recorrer distintas partes del mundo, eligiendo el siguiente destino en un mapa (siete zonas con tres niveles cada una).



LEGEND OF ILLUSION

■ MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ TEC TOY ■ 1998

Tercer juego de la serie *Illusion*, con diferencias como acabar con los enemigos lanzando proyectiles (en lugar de saltar sobre ellos) o un nivel al más puro estilo shooter. Lo más curioso de este juego es que sólo se lanzó en Game Gear, aunque los brasileños de Tec Toy portaron el juego a Master System en 1998 (olvídate de esta versión, pues está por 800 € en eBay)...

MEGA DRIVE

Sega continuó su gran trabajo plataformero en los 16 bits, donde las creaciones de Disney alcanzaron un nuevo nivel de calidad. Quien ha jugado a *Castle of Illusion* puede confirmarlo...



CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

■ MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR ■ SEGA ■ 1990

Animaciones, gráficos, banda sonora pegadiza, desarrollo, siete niveles únicos (mundo de los juguetes, bosque, etc.)... Quien lo jugara en los años 90 tendrá, seguro, unos maravillosos recuerdos de este plataformas 2D. En él, Mickey debía rescatar a Minnie, secuestrada por la bruja Mizravel para robarle su juventud. Para impedirlo, debíamos internarnos en un castillo y recorrer sus instancias para derrotar al final de cada nivel a los "Maestros de la Ilusión", que nos daban una gema. Aparte de los saltos o balancearnos con lianas, una de las mecánicas más recordadas es la de saltar y caer de culo sobre los enemigos (pulsando abajo en la cruceta), una mecánica que introdujo *DuckTales*. En 2013, Sega lanzó un remake para PS3 y 360, ya retirado, que dejó fríos a los fans por los cambios (hasta en las mecánicas).



DISNEY DONALD IN MAUI MALLARD

■ MEGA DRIVE - SNES - GB ■ DISNEY INTERACT. ■ 1995

Uno de los primeros juegos lanzados bajo el sello Disney Interactive. En Mega Drive, sólo vio la luz en Europa (en EE.UU. Nintendo cerró un acuerdo en exclusiva para SNES). Aquí, manejábamos a una versión más "estilizada" de Donald, que era un detective que iba en busca de un ídolo desaparecido en una isla tropical. A partir del segundo nivel, podíamos desbloquear la "gracia" del juego, la identidad secreta de Donald, Cold Shadow, una especie de ninja que realizaba ataques y acciones especiales con un bastón... aunque, para ello, había que acumular un número de tokens.



WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

■ MEGA DRIVE ■ SEGA ■ 1992

"Secuela" de *Land of Illusion*, y tercera entrega de la serie *Illusion*, aunque sus tramas no tienen nada que ver. De hecho, ésta fue la inspiración para *Kingdom Hearts*, ya que visitamos distintos niveles basados en filmes de Disney. Presentó muchos cambios jugables (habilidades, modo para dos jugadores simultáneos...), así como una calidad técnica insuperable, sobre todo en animación. Pero es bastante facilón...



ALADDIN

■ MD - SNES - NES - MS - GG - GB ■ VIRGIN GAMES ■ 1993

Rara vez en la historia un mismo título tuvo tantas versiones distintas. El *Aladdin* de Mega Drive fue desarrollado por Virgin, usando el trabajo de los animadores de Disney y un sistema propio de compresión (Digicel), lo que se tradujo en una calidad técnica superior... aunque con licencias, como que Aladdin llevara una cimitarra para combatir. Vendió 4 millones de copias. La versión de SNES, obra de Capcom, aunque inferior, también fue excelente.



QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK

■ MEGA DRIVE - SATURN ■ SEGA ■ 1991

Donald ejercía de aventurero, en la línea de "Indiana Jones" (se fusilaba hasta el estilo del logo), con sus sobrinos. Contaba con un arma con tres tipos de disparo, que podíamos potenciar para ampliar sus usos. Había zonas de exploración, pequeñas mazmorras y laberintos, puzles... Variado, pero fácil. Se lanzó también en Saturn, junto a *Castle of Illusion* (pero sólo en Japón).

SUPER NINTENDO

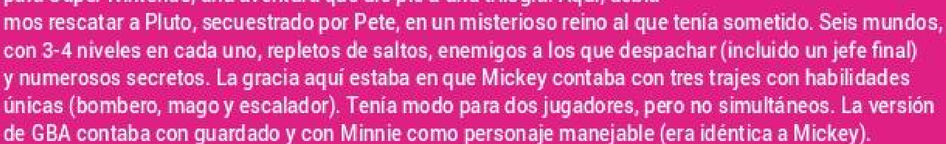
La otra cara de los 16 bits dejó también juegos sobresalientes con licencia Disney, y fueron clave para que talentos emergentes como Shinji Mikami (*Resident Evil*) o David Jaffe (*God of War*) se curtieran.



THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE



■ SUPER NINTENDO - GAME BOY ADVANCE ■ CAPCOM ■ 1992



Capcom volvió a obrar su magia con su primer juego con licencia Disney para Super Nintendo, una aventura que dio pie a una trilogía. Aquí, debíamos rescatar a Pluto, secuestrado por Pete, en un misterioso reino al que tenía sometido. Seis mundos, con 3-4 niveles en cada uno, repletos de saltos, enemigos a los que despachar (incluido un jefe final) y numerosos secretos. La gracia aquí estaba en que Mickey contaba con tres trajes con habilidades únicas (bombero, mago y escalador). Tenía modo para dos jugadores, pero no simultáneos. La versión de GBA contaba con guardado y con Minnie como personaje manejable (era idéntica a Mickey).



DISNEY'S GOOF TROOP

■ SUPER NINTENDO ■ CAPCOM ■ 1993

El primer juego diseñado por Shinji Mikami, padre de *Resident Evil*, fue algo diferente en los juegos Disney. Inspirado en "La tropa Goofy", nos proponía superar todos los puzles y desafíos de cinco áreas, jugando solos o a dobles, con Goofy y Max, con habilidades distintas.



MICKEY MANIA



■ SNES - MEGA DRIVE - MEGA CD - PSONE ■ TRAVELLER'S TALES ■ 1994

Otro plataformas con Mickey, en esta ocasión para revisitar algunos de sus filmes, como "Steamboat Willy". En PSOne, se reeditó como *Mickey's Wild Adventure*, con gráficos mejorados (fue el primer juego en el que trabajó David Jaffe).



THE LION KING



■ SNES - MEGA DRIVE - GB - NES - MS - GG - PC... ■ WESTWOOD STUDIOS ■ 1994

Adaptación plataformera de la película, en la que seguíamos la evolución de Simba de cachorro a rey, con algún memorable nivel de "carrera" hacia la cámara, como la estampida. La versión de SNES contaba con leves mejoras (menor dithering, paleta de colores...), pero nada decisivo.



TOY STORY



■ SNES - MEGA DRIVE - GAME BOY ■ TRAVELLER'S TALES ■ 1996

Otra adaptación plataformera 2D de otro éxito, aquí con el reto añadido de recrear el "look CG" de la peli. La versión de SNES tenía menos niveles, aunque era variada (carreras, en primera persona...). Para muchos, es inferior a la versión de MD.

OTRAS JOYAS DISNEY MÁS ANTIGUAS... Y MÁS MODERNAS

Los primeros juegos de Disney datan de 1986, y aparecieron para los primitivos ordenadores de la época... aunque algunos títulos ya derrochaban calidad. Desde entonces, ha llovido mucho, a menudo trayendo un torrente de calidad...



THE BLACK CAULDRON

■ APPLE II - MS-DOS - ATARI ST... ■ SIERRA ON-LINE ■ 1986

Una de las grandes factorías de aventuras gráficas rubricó uno de los primeros juegos de Disney para los ordenadores de la época. Diseñado por Al Lowe, se lanzó poco después de *King's Quest*, y es sabido que ambos guardan gran parecido. Tuvo un modo de control asequible para niños.



GARGOYLES

■ MEGA DRIVE ■ BUENA VISTA INTERACTIVE ■ 1995

Una de las series más maduras de Disney en los años 90, "Gárgolas", también tuvo juego en Mega Drive, aunque, por desgracia, no salió de EE.UU. Fue un plataformas 2D que hizo gala de una animación y unos gráficos soberbios, aunque la historia no siguió al dedillo la de la serie.



PLAYSTATION

Las capacidades multimedia de la 32 bits de Sony facilitaron muchas cosas: incluir fragmentos de las películas y los temas de la banda sonora "tal cual" e, incluso, explorar nuevas técnicas, como jugar con las 3D en algunas situaciones y al recrear los personajes.



HERCULES

PSONE - PC - GAME BOY ■ EUROCOM ■ 1997

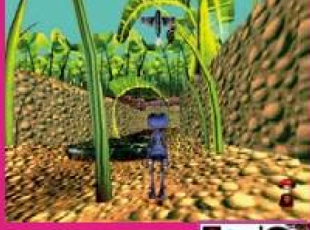
Para muchos, fue el mejor juego Disney de PlayStation (aunque salió para ordenadores y Game Boy también). Como casi todas estas adaptaciones, recreaba la película de forma más o menos fiel, pero metiendo relleno para recrear su docena de niveles. Diez de ellos eran de desarrollo bidimensional, aunque con distintos planos, entre los que nos movíamos usando escaleras o puertas. Tenía acción con espada o a puñetazos, plataformeo, recogida de objetos... Lo típico, pero con un estilo visual que se parecía, y mucho, a la genial animación de la película. También tenía tres niveles más propios de *Crash Bandicoot*, en los que no podíamos dejar de correr hacia adelante, esquivando diferentes obstáculos.



TARZAN

N64 - GAME BOY COLOR
EUROCOM
1999

Aventura de saltos y acción que adaptaba la peli a las 3D, aunque el desarrollo era 2D (con giros de cámara a lo *Pandemonium*). Seguía la historia de Tarzán, de niño a adulto, y usábamos sus habilidades (nadar, balancearse entre lianas...). Había puzles, coleccionables, niveles en los que nos deslizábamos por ramas...



BICHOS

N64 - GAME BOY COLOR
TRAVELLER'S TALES
1999

Una de las primeras intentonas completamente 3D, tanto de gráficos como de desarrollo. Su control era mejorable, como el desarrollo, pero sus quince niveles recreaban de forma más o menos fiel la película, integrando fragmentos de la misma (con otros que desbloqueábamos por realizar tareas específicas).



DONALD DUCK CUACK ATTACK

PSONE - N64 - DC - PS2 - GC - PC
DISNEY INTERACTIVE ■ 2000

Aunque las versiones para 128 bits eran superiores, era un plataformas asequible para los más jóvenes, aunque algo corto. Seguía la plantilla de los niveles de *Crash Bandicoot*, algunos con la cámara a la espalda y otros en 2D, recreando con acierto el universo de Donald.



102 DÁLMATAS
CACHORROS AL RESCATE

PSONE - DC-GBC - PC
CRYSTAL DYNAMICS ■ 2000

Los actuales responsables de *Tomb Raider* crearon una aventura 3D repleta de coleccionables (empezando por los más de 100 cachorros), saltos, enemigos... Una aventura accesible y que, para muchos, superaba a títulos de Disney como la segunda parte de Aladdín, *La Venganza de Nasira*, un juego también en 3D.



TRON 2.0

XBOX - PC ■ MONOLITH / CLIMAX ■ 2004

Antes del estreno de "Tron Legacy", este juego se consideró la secuela de la película, y canon de su universo. En él, manejábamos al hijo del protagonista de la película, para luchar contra un nuevo virus. Ofrecía acción en primera persona, con motos de luz y multijugador, gracias a su uso de Xbox Live. Muy digno.



DISNEY INFINITY

PS3 - XBOX 360 - PS4 - XBOX ONE - Wii - WiiU - 3DS - PS VITA
AVALANCHE SOFTWARE ■ 2013

Cuando los títulos "toys to life" (o con figuras que interactuaban con el juego) eran lo más, Disney se sacó de la manga esta "burrada", que reunió a todas sus IP, incluidas Marvel y Star Wars. Un juego con muchas caras, que nos permitía explorar mundos abiertos, crear los nuestros y seguir la historia de algunas películas.



KINGDOM HEARTS

PS2 - PS3 - PS4 - XBOX ONE - DS - 3DS - GBA
SQUARE ENIX ■ 2002-2019

Poco hay que decir sobre una de las mejores sagas con licencias de Disney. Obra de Square Enix, este serie de rol de acción, cuya trama se ha ido enrevesado más de la cuenta, llega este mes a su "fin" con el lanzamiento de la tercera parte... aunque, entre medias, ha habido spin-offs y juegos menores a punta de pala. Si no las has jugado, tienes todas las entregas en PS4.



AÑO 1994 · COMPAÑÍA Konami · FORMATOS Mega Drive

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

UNA MARAVILLA A REIVINDICAR



Konami desplegó efectos gráficos pocas veces vistos en MD, como rotaciones (por ejemplo, en la Torre de Pisa).





Morris podía usar el látigo para columpiarse y acceder a zonas que eran inalcanzables para el segoviano Eric.

En marzo, se cumplen veinticinco años del debut de *Castlevania* en Mega Drive, un cartucho que no obtuvo en su momento todo el reconocimiento que merecía, ni por parte de la prensa ni del público, pero al que el tiempo ha sabido colocar entre las mejores entregas de la saga de Konami.

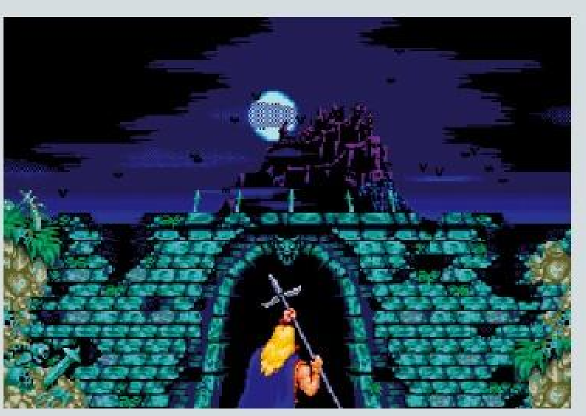
Conocida en Japón como *Akumajo Dracula: Vampire Killer*, en EE.UU. como *Castlevania: Bloodlines* y en Europa como *Castlevania: The New Generation*, esta entrega dio un descanso a la familia Belmont en su eterna lucha contra Drácula para ceder el testigo a dos nuevos personajes. El mítico látigo Vampire Killer recayó en las manos de John Morris (el hijo de Quincy Morris, uno de los personajes del libro de Bram Stoker), mientras que su amigo, el segoviano Eric Lecarde, contaba con una letal alabarda, bautizada como Alcarde Spear. Tras elegir entre uno de los personajes, el jugador afrontaba seis emocionantes niveles repartidos por Europa (Rumanía, Grecia, Italia, Alemania, Francia e Inglaterra), en los albores de la Primera Guerra Mundial. Aunque, por supuesto, Drácula hacía acto de presencia en el combate final, el villano principal del cartucho de MD era Elizabeth Bartley, una hechicera inspirada en Erzsébet Báthory, la "condesa sangrienta".

Un cartucho repleto de sorpresas

Uno de los aspectos que más críticas suscitaron en su momento fueron los gráficos, y más concretamente el pequeño tamaño de los sprites, en la línea de las entregas de NES. Konami venía de firmar dos espectáculos colosales llamados *Super Castlevania IV* (SNES) y *Rondo of Blood* (PC Engine), y muchos vieron en este debut en MD un retroceso, sin valorar el gran esfuerzo de los grafistas y programadores a la hora de implementar detalles geniales, como rotaciones y otros efectos visuales muy complicados de ejecutar sobre el hardware de Sega (y hasta entonces sólo al alcance de los genios de Treasure, antiguos miembros de Konami). La música, compuesta por la mismísima Michiru Yamane (quien años más tarde firmaría las melodías de *Symphony of the Night*), era igualmente soberbia. Pero, sin duda, lo mejor del cartucho era su rejugabilidad, ya que era posible tomar diversas rutas a lo largo del juego, dependiendo del personaje elegido al principio de la aventura. John podía sortear abismos enganchando el látigo al techo, mientras que Eric podía usar la alabarda como una pértiga, con la que impulsarse verticalmente hasta zonas inalcanzables para Morris. *Castlevania: The New Generation* era tan implacable como sus predecesores, con algunas fases realmente diabólicas —especialmente cierta parte de Versalles donde la pantalla se fragmentaba—, todo ello aliñado con el bestiario habitual de la saga: esqueletos, zombis, las irritantes cabezas de Medusa y jefazos clásicos como el Monstruo de Frankenstein. Si fuiste de los que apostaron por este juego desde el principio, enhorabuena, porque hoy en día tiene un precio más que notable en el mercado coleccionista. ■

EL HÉROE SEGOVIANO

La familia Belmont cedió el testigo a dos nuevos personajes en la entrega para MD. John Morris contaba con el látigo Vampire Killer, por lo que desplegaba la clásica mecánica de ataque de los *Castlevania*. Pero nosotros, por razones obvias, sólo teníamos ojos para Eric Lecarde, un cazador de vampiros nacido ¡en Segovia!, que portaba una alabarda que podía utilizarse como pértiga para impulsarse verticalmente y llegar a zonas inalcanzables para Morris. Curiosamente, en Occidente endurecieron sus facciones, porque el diseño original japonés les parecía muy "femenino".







Por Bruno Sol
@YeOldeNemesis

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 30 **AÑO** 1994


LO MÁS NUEVO

LA SAGA DE SIMON

CASTLEVANIA
The new generation

NUESTRA DIRECTORA no quedó muy impresionada con este *Castlevania*, como se refleja en el análisis que le dedicó, concretamente en el recuadro de opinión, titulado 'Cal y Arena': "En este cartucho, se entremezclan detalles de calidad con errores de bulto. En el lado positivo, encontramos originales enemigos finales, decorados imaginativos y un larguísimo mapeado. Pero, en el negativo, tropezamos con unos personajes minúsculos, un apagado colorido y una regular animación del protagonista. A pesar de que la jugabilidad es alta, pierde efectividad desde el momento en el que el color del decorado confunde o la incompetencia del personaje impide lanzar el látigo en la dirección correcta. Una lástima, porque se trata de un juego completo y divertido, que podía haber sido genial".


MEGA DRIVE

ARCADE
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos	83
Música	82
Sonido FX	80
Jugabilidad	84
Adicción	85
Total	83

Lo Mejor

Lo Peor





En su día, se criticó, injustamente, el acabado gráfico de este *Castlevania* de Mega Drive. Y eso que, por entonces, pocos occidentales habían podido probar el extraordinario *Rondo of Blood* de PC Engine.

LA MÚSICA FUE OBRA DE **MICHIRU YAMANE**, QUIEN LUEGO FIRMARÍA LA DE SYMPHONY OF THE NIGHT



TETSUYA NOMURA

IMAGINACIÓN DESBORDANTE

Poco podía imaginar aquel chaval amante de *Dragon Quest* y fan de las ilustraciones de Yoshitaka Amano que, años más tarde, no sólo acabaría trabajando para Square, sino que se convertiría en uno de los principales gurús de la compañía japonesa, antes y después de su fusión con Enix. El lanzamiento de *Kingdom Hearts III* ha vuelto a poner en la palestra a Tetsuya Nomura, una de las personas que más han influido en los J-RPG durante las últimas décadas, y al que hemos tardado demasiado en rendir homenaje. Englobar en dos páginas la trayectoria de Nomura es imposible. Y es que este señor de aspecto inmortal (nadie diría que tiene ya 48 años) es un auténtico hombre del Renacimiento, que empezó dibujando bocetos y diseñando personajes para, posteriormente, encargarse de perfilar guiones, producir, dirigir e incluso componer la letra para algunas de las canciones de *Final Fantasy XV*.

Talento y ambición

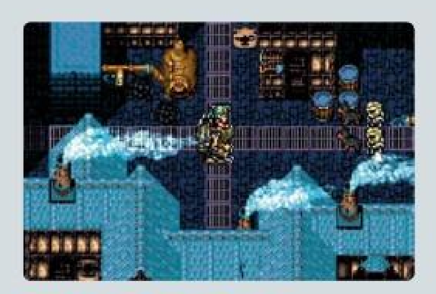
En la página de la derecha, hemos querido destacar algunos de los proyectos más importantes en los que Tetsuya Nomura ha participado desde que empezó a trabajar en Squaresoft en 1991, como testeador del *Final Fantasy IV* de SFC/SNES. Desde aquel momento, empezó a trabajar no sólo en los títulos de la franquicia *FF*, sino en juegos tan diversos como *Front Mission*, *Chrono Trigger*, *Ehrgeiz* o *Brave Fencer Musashiden* (otro clásico que pocos recuerdan). El año 2002 supuso su consagración dentro de las filas de la compañía, al liderar el desarrollo del maravilloso *Kingdom Hearts*, un RPG ambientando en el universo de Disney que se encargó de dirigir (además de diseñar a su protagonista, Sora).

En los años sucesivos, Nomura se encargaría de dirigir las numerosas entregas de *Kingdom Hearts*, además de trabajar en las no menos incontables secuelas y spin-offs de *Final Fantasy* (suyo había sido el revolucionario diseño de personajes de *FFVII*). Supervisó los gráficos de *Mario Slam Basketball* (un encargo de Nintendo para DS), ejerció de productor en *The 3rd Birthday* (el spin-off de *Parasite Eve* en el que también realizó labores de diseño), creó un par de personajes para la recreativa *Gunslinger Stratos 2* y hasta se convirtió en director de cine con *Final Fantasy VII: Advent Children*. Su ambición, por una vez, le pasó factura con el accidentado desarrollo de *Final Fantasy Versus XIII*, posiblemente su único tropiezo dentro de la compañía, cuya dirección acabó abandonando (aunque el juego final, que conocemos como *Final Fantasy XV*, siguió contando con sus diseños). Ojalá no le suceda lo mismo con el remake de *Final Fantasy VII*, del que hemos podido ver pocos avances desde que empezaron con él en 2015.

SU AMBICIÓN ACABÓ PASÁNDOLE FACTURA EN EL ACCIDENTADO DESARROLLO DE FF VERSUS XIII

UNA VIDA LIGADA A SQUARE ENIX

El chaval enamorado de las ilustraciones de Yoshitaka Amano acabaría convirtiéndose, años más tarde, en uno de los mayores talentos de Square. Y ahí sigue, trabajando para el gigante japonés.



FINAL FANTASY VI

1994 · SNES

Tetsuya Nomura ya había trabajado en *Final Fantasy IV* y *V*, pero en *VI* fue ascendido a director gráfico, e incluso diseñó dos de los personajes, Seltzer y el ninja Shadow, tras dejar impresionado a Hironobu Sakaguchi con sus bocetos e ideas.



FINAL FANTASY VII

1997 · PLAYSTATION

Tetsuya recogió el testigo de su adorado Yoshitaka Amano como diseñador de personajes en *FFVII*. Además, participó en el guión del juego e incluso en la mecánica de los combates (suya fue la idea de implementar los ataques Limit Break).



PARASITE EVE

1998 · PLAYSTATION

Esta joya de Square, que jamás nos cansaremos de reivindicar, contó con Nomura para diseñar el aspecto de Aya Brea, la protagonista. En 1999, volvería a hacer lo mismo en la secuela, tras sustituir al artista inicialmente encargado de ello.



THE BOUNCER

2000 · PS2

Pocos se acuerdan de este brawler, en el que Square volvió a unir fuerzas con DreamFactory (*Tobal No. 1*), y que contó con diseños de Nomura. Éste ya había trabajado con ellos en 1998 para crear a los personajes de *Ehrgeiz*.



KINGDOM HEARTS

2002 · PS2

Con la bendición de Sakaguchi, Nomura se encargó de dirigir, diseñar y crear las bases del argumento de este ambicioso RPG, que uniría los destinos de Square Enix y Disney a lo largo de dieciséis entregas, contando la que acaba de salir a la venta.



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

2005 · PELÍCULA

La creatividad de Nomura parecía no tener límites. En el ecuador de los 2000, dirigió este largometraje de animación CGI, además de diseñar sus personajes. La trama arrancaba dos años después de *FFVII*.



THE WORLD ENDS WITH YOU

2008 · DS

Este action RPG de culto, creado por Square Enix y Jupiter (responsables de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*), contó con Tetsuya Nomura como coproductor y diseñador de personajes. Años más tarde, sería portado a Switch.



FINAL FANTASY XV

2016 · PS4 - XBOX ONE

Nomura empezó a dirigir este proyecto nada menos que en 2006, con el nombre de *Final Fantasy Versus XIII*. Tras seis años de trabajo, pasó el testigo a Hajime Tabata, quien acabaría firmando el *Final Fantasy XV* que todos conocemos.



FINAL FANTASY VII REMAKE

SIN FECHA · PS4

Si con el desarrollo de *Versus XIII* Nomura las pasó canutas, la cosa no pinta mucho mejor con el esperado remake de *FFVII*, en el que ejerce de director. El silencio de Square Enix da mala espina, pero Nomura asegura que el proyecto sigue adelante.



"Aquí me tenéis, a punto de entrar en el Konami Sports Club para intentar quitarme esos 'kilitos' de más que he ganado estas Navidades inflándome a 'poruboron', que aquí también llegan de importación..."

Yen

Yen te responde

Preocupado por BioWare y *Anthem*

Hola, Yen. Llevo con vosotros desde el número en que analizasteis el Street Fighter 2 de SNES y el Sonic 2 de Mega Drive, aunque es la primera vez que te escribo con mis dudas, en este caso todas sobre Anthem, el próximo juego de BioWare, al que le tengo muchas ganas.

■ **Es innegable que ha habido un pequeño downgrade desde que enseñaron el vídeo de presentación del juego hasta los que están enseñando ahora. ¿Crees que aún habrá un downgrade mayor cuando salga o se verá tal cual está ahora en Xbox One X, que es donde lo jugaré?**

¿Pero no te has enterado de que *Anthem* ha cambiado de género y ahora es un plataformas 2D? Ahora en serio, antes de comenzar a contestar tus dudas, quisiera disculparme, pues tenía previsto responderte en el número anterior, pero, por problemas editoriales, me fue imposible incluir tus dudas. Aclarado esto, vamos con ellas. Es cierto que se aprecia un cierto downgrade en las últimas demos mostradas de *Anthem*, aunque EA se ha defendido de estas acusaciones, argumentando que pertenecen a demos obsoletas y que el aspecto de la versión final será bastante superior. Personalmente, confío en que el aspecto del juego no sufrirá ninguna modificación, y más si tenemos en cuenta que los títulos de EA para Xbox One X siempre han sabido sacar partido de la potencia de la consola de Microsoft, para mostrar las mejores versiones de sus juegos, situación que casi seguro se repetirá con *Anthem*...



■ **Anthem.** A pesar del bajón gráfico evidente desde su primera presentación, el nuevo título de BioWare luce espectacular.



■ **Battlefield V.** No ha sido el éxito de ventas que EA preveía y posiblemente la saga se tome un tiempo de descanso.

■■ **Al ser un juego que publica Electronic Arts, ¿la política de expansiones será como en *Battlefield V* o habrá contenido de pago, más allá de cuestiones estéticas?**

LA PREGUNTA DEL MES

Mad Box: ¿hay que estar locos para sacar una nueva consola?

■ **Slighty Mad Studios, los creadores de *Project CARS*, han anunciado que están creando la consola más potente del mundo. ¿Es algo que va en serio, es de fiar o es una nueva Phantom?**

Lo cierto es que parece bastante aventurado meterse en un mercado tan competitivo como el de las consolas, dominado por Sony, Nintendo y Microsoft. Más aún cuando los rumores dicen que podíamos estar siendo testigos de las últimas generaciones de consolas, que dejarán su sitio a "algo" distinto (streaming, sólo digital, etc.). Lo cierto es que los primeros pasos de Mad Box están siendo chapuceros: sin dar especificaciones ni nada, han afirmado que ofrecerá juego en 4K y VR a 120 fps, además de un motor gráfico propio para desarrollar juegos. Encima, enseñaron el diseño de la consola para, a los dos días, cambiarlo por completo. Muy serio no parece todo, no...

Ricardo Requena





■ **The Saboteur.** Fue la última obra de Pandemic Studios, un título de mundo abierto que cosechó muy buenas críticas, pero que no bastaron para que EA no cerrase el estudio.

Tanto EA como BioWare han manifestado en varias ocasiones que todo el contenido jugable de *Anthem* va a ser gratuito, limitando los micropagos a aspectos puramente estéticos y quizás a expansiones con gran contenido. Puedes dar por seguras todas estas declaraciones, ya que es de suponer que EA quiere evitar que se repita una nueva polémica como la sucedida con las cajas de botín de *Battlefront II*...

■■■ **Y, por último, mucha gente ya ve con malos ojos al juego, incluso antes de probarlo, con lo que quizá las ventas no sean todo lo buenas que EA espera. ¿Podría peligrar BioWare, conociendo los antecedentes con otras desarrolladoras como Westwood, Pandemic o Visceral? Un saludo y gracias por responder.**

Electronic Arts es una gran compañía y, a pesar de los batacazos que lleva últimamente en el plano económico, tiene demasiado músculo financiero. Dicho esto, no sería bueno para su imagen actual, la cual anda bastante dañada por las polémicas de los micropagos y los cierres de las desarrolladoras que comentas, cerrar otro estudio, especialmente uno de la magnitud de BioWare (que, para ser justos, tampoco pasa por su mejor momento en la actualidad, después de decepciones como la de *Mass Effect Andromeda*). Una acción así no ayudaría a mejorar esta imagen, por lo que sería muy improbable que se diera esta situación. Por otro lado, también hemos visto cómo a EA no le temblaba el pulso a la hora de "cargarse" estudios de renombre, por lo que podría darse el caso, aunque, como te digo, lo veo altamente improbable.

Diego Rodríguez

■ **Mass Effect Andromeda.** Recibió numerosas críticas, y es uno de los títulos peor valorados de BioWare, entre otros detalles por no estar a la altura de la trilogía original.



VUESTRA OPINIÓN



Primeras preguntas de 2019 de un veterano

¡Feliz 2019, Yen! Soy un veterano lector y os sigo desde el número 4. Te escribo por tercera vez, a ver si por fin me contestas.

■ **Sé que aún falta mucho para ver un nuevo *Grand Theft Auto*, pero me ilusiona la idea de que el próximo se desarrolle en dos ciudades (Las Vegas y Hong Kong). ¿Lo ves posible?**

Como puedes ver, a la tercera va la vencida, así que allá voy. Si tu idea es que el juego se desarrolle en las dos ciudades a la vez... Descártalo. Un desarrollo así sería impensable y, además, un follón argumental. Si te refieres a que esas dos ciudades te gustan... a mí también, pero la opción de Hong Kong, que ya vimos el potencial que tiene en *Sleeping Dogs*, la descartaría casi de antemano, ya que los *GTA* suelen estar ambientados en ciudades estadounidenses, lo que Rockstar aprovecha para hacer una crítica de la sociedad. En cambio, sí veo más viable la opción de Las Vegas. Ya la vimos en *San Andreas*, y Rockstar no tuvo reparos en repetir ciudad para *GTA IV* y *GTA V*. Sin embargo, los rumores apuntan a Miami (que repetiría respecto a *Vice City*), ahora que las series de narcotráfico están de moda. Y me parecen rumores creíbles.

»

Terror incomprendido

Miguel A. Navarrete ■■■■■

Quería reivindicar una saga injustamente tratada por las ventas, un survival que mezcla *Resident Evil* con *Silent Hill* con muy buen hacer, y éste no es otro que *The Evil Within*. Todo amante del género debería darle una oportunidad para que este tipo de propuestas no terminen en el olvido. Creo que su primera parte es superior, pero no por ello la segunda es un mal juego, ni mucho menos, pues deja momentos memorables. Ojalá nos sigan llegando propuestas con sabor añejo como éstas. También me gustaría destacar el perfecto doblaje al castellano, muy a tener en cuenta viendo el panorama actual. Una pena las bajas e injustas ventas que está cosechando. Ojalá esto no sea un impedimento para ver una tercera parte, con Shinji Mikami al mando de nuevo.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Totalmente de acuerdo contigo, excepto en la cuestión en la que comentas que *The Evil Within* es mejor que su continuación. Personalmente, opino que la segunda entrega mejora muchas de las carencias del primer título, tanto técnica como argumentalmente. Como bien dices, es una pena que las ventas no acompañen a esta saga de terror, que, con el tiempo, seguramente se considerará que ha sido un clásico incomprendido. Esperemos ver una continuación en el futuro, aunque es improbable...

RED DEAD REDEMPTION II BATE RÉCORDS DE VENTAS EN TODO EL MUNDO... NO CREO QUE ROCKSTAR TENGA PRISA POR ENSEÑAR GTA VI

VUESTRA OPINIÓN



La historia se repite

Marcelo Fdez. Pascual
Seguro que no soy el único que se ha dado cuenta de que 2018 no ha sido precisamente un buen año para Switch. 2017 fue un año excepcional para la Gran N, que sacó a la venta la consola mejor vendida de toda la historia de la factoría. Para empezar, salieron junto a ella dos obras maestras (*Breath of the Wild* y *Mario Odyssey*) y, luego, a pesar de muchos meses sin existencias, consiguió batir récords de ventas. Desde luego, difícil de superar, pero... ¿qué le ha pasado a Nintendo en 2018? Pues lo de siempre, que ha tenido poco apoyo third party debido a la inferioridad del hardware respecto al de sus competidoras y, como consecuencia, un catálogo escaso. Es cierto que han salido juegos muy divertidos, como *Super Smash Bros Ultimate* o *Kirby Star Allies*, pero, como podéis ver, Nintendo ha tenido que volver a recurrir a su estrategia de nutrir el catálogo con juegos de sus propias franquicias. Y que conste que no lo critico, ya que me considero un fan incondicional, pero también es cierto que muchos fans de Nintendo esperábamos algo más...

YEN
El año de Switch ha sido mejorable en cuanto a número de lanzamientos, pero sí ha habido grandes juegos de terceros, como *Civilization VI, NBA 2K19, FIFA 19, Fortnite, Dragon Ball FighterZ*... No creo que haya sido un desastre. Además, las ventas de la consola siguen creciendo y esto acabará repercutiendo en su catálogo. 2019 será un año que no olvidaremos.

» **Me encantan las aventuras gráficas de Pendulo Studios. ¿Sabes cuándo saldrá *Blacksad: Under the Skin*?**
La fecha de salida de *Blacksad: Under the Skin* estaba prevista para el pasado diciembre, pero la nueva aventura gráfica de Pendulo Studios e YS interactive ha sufrido un "pequeño" retraso que la llevará a ser publicada a lo largo del próximo 2019. Por el momento, no se han dados más detalles, aunque espero que salga pronto, pues comparto contigo el amor por este género tan olvidado últimamente. Estate atento a la revista, porque, en cuanto sepamos algo, aparecerá por aquí.
Y, para concluir, salvo Astérix, los grandes cómics de aventuras europeos (Corto Maltés, Tintín...) están olvidados en las videoconsolas. ¿A qué crees que se debe?
Es una muy buena pregunta. Los cómics europeos tuvieron bastantes juegos basados en sus personajes en la época de los 8-16 bits (SNES y GB, sobre todo), con grandes títulos como *Tintín en el Tíbet*, varias entregas de *Los Pitufos, Marsupilami, Lucky Luke* e incluso *XIII*, un título más que relevante para las plataformas de 128 bits (PS2, GameCube y Xbox), basado en un cómic franco-belga que mantuvo su apariencia estética gracias a la técnica del cel shading. Todos estos títulos, a pesar de que tuvieron unas ventas considerables en nuestro territorio, no cumplieron excesivamente bien fuera de Europa. Y, según mi teoría, ésta es, principalmente, la causa por la que en la actualidad no hay ningún desarrollo basado en ningún cómic europeo. Ojalá en un futuro alguien decida crear una aventura basándose en estos personajes, que, bajo mi punto de vista, tienen muchísimo potencial.
Rubén Alameda


XIII. Basado en un cómic franco-belga de espionaje, este FPS fue uno de los títulos que mejor uso hicieron del cel shading en su época.


Resident Evil 2. Ha demostrado la potencia del motor gráfico RE. En Capcom están tan seguros del éxito de esta entrega que, según los rumores, ya estarían rehaciendo *Resident Evil 3*.

Dudas variadas de un fiel lector-suscriptor

¡Hola, Yen! Feliz año nuevo. Espero que los Reyes te hayan traído muchos regalos. He de decir que os sigo desde el número 256 de la revista, aquél en el que salía Shigeru Miyamoto en la portada presentando la malograda Wii U (allá por 2010) y estoy suscrito a Hobby Consolas desde hace más de tres años. ¡Vamos al turrón!

Empecemos por PlayStation 4. Confío en tu sabiduría para que me digas entre cuál de estos dos juegazos elegirías para cuando termine con *Read Dead Redemption II*: ¿*Resident Evil 2* o *Days Gone*?
La verdad es que no debo de haber sido del todo bueno, porque los Reyes han pasado de largo por casa, dejando poca cosa. De todas formas, gracias por ser un fiel lector y estar suscrito a la revista. Y, como tú dices, no me lío más y voy al turrón. Pues mi sabiduría te recomendaría que te hicieras con los dos, pero, como me pides que elija uno, creo que me decantaría por *Days Gone*, sólo por el hecho de que va a ser algo totalmente nuevo y que el género al que pertenece (mundo abierto) me llama más la atención que la propuesta segura de Capcom con *Resident Evil 2*. Aun así, insisto: si tienes ocasión, ve a por los dos sin dudarlo, porque ambos tienen mucha calidad. Además, digo yo que, desde el lanzamiento de *Resident Evil 2* el 25 de enero hasta la llegada de *Days Gone* el 26 de abril, te dará tiempo a ahorrar, ¿no?

PENDULO STUDIOS ES UNA DE LAS POCAS DESARROLLADORAS QUE ACTUALMENTE SIGUEN APOSTANDO POR LAS AVENTURAS GRÁFICAS

¿Sabes sí se ha producido alguna novedad sobre la fecha de lanzamiento de *The Last of Us: Part 2*? ¿Podría tratarse de un juego intergeneracional?
Por el momento, no hay ninguna novedad sobre la fecha de lanzamiento de *The Last of Us: Part II*. Los últimos rumores insisten en que el nuevo juego de Naughty Dog llegará antes de que finalice el presente año, aunque, por ahora, no hay nada en firme. Estos mismos rumores indican que el juego, efectivamente, sería intergeneracional, aunque otras fuentes señalan que el juego ya estaría preparado para el lanzamiento de PS5, pues la próxima consola de Sony sería retrocompatible. Como puedes ver, de momento todo son rumores que carecen de base sólida, por lo que aún tendremos que esperar un poco más para saber la fecha de lanzamiento del que promete ser uno de los últimos grandes juegos para PlayStation 4.
Actualmente, tengo dieciocho platinos. Ninguno de mis amigos se acerca a esos números, je, je. ¿Dónde puedo ver un ranking del nivel de todos los jugadores de España?
¡Tú sí que sabes exprimir bien tus juegos! Actualmente, no hay ninguna página española para poder compartir con otros jugadores de vuestro país (yo soy japonés), aunque sí hay un par de alternativas en las que puedes ver cómo vas con respecto a otros jugadores mundiales. La primera opción es PSN Trophy Leaders (https://psntrophyleaders.com/leaderboard/main) y obligatoriamente debes registrarte para poder hacer uso de ella. La segunda es PSN Profile (https://psnprofiles.com/) y, en este caso, no es necesario registrarse, aunque, de este modo, los logros se actualizan semanalmente. En caso de hacer uso del registro, tus estadísticas se actualizarán a diario. En ambas opciones, recuerda que tu perfil debe estar configurado como público, pues, de lo contrario, las webs no podrán acceder a tus datos.
Y, por último, y cambiando de consola, visto lo visto con *Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee* (no lo he jugado, pero lo he visto en acción), en que ha habido un cambio, en mi opinión para mal, de la captura de pokémon salvajes y los combates contra ellos, me preguntaba si la próxima generación de *Pokémon* para Switch seguirá esta línea o volveremos por el cauce de donde nunca se debería haber desviado esta franquicia. Si sigue por este camino, me temo que, tras más de quince años siguiendo esta saga, voy a tener que abandonar el barco. Gracias por tus respuestas.
Es pronto para saber por dónde irán las próximas entregas de *Pokémon* (no ha sido casi nada), aunque todo parece indicar que irán más en la línea RPG clásica de los juegos para las portátiles. De todos modos, opino que deberías probar *Pokémon: Let's Go* en profundidad antes de emitir un veredicto, ya que, aunque entiendo tu malestar con la captura y los enfrentamiento con los pokémon salvajes (sobre todo si eres veterano de la saga), creo que deberías darle una oportunidad al juego, que a mí me está pareciendo divertidísimo y está cosechando muy buenas ventas. Así que mi consejo es que lo pruebes a conciencia y quizás descubras que te gusta más de lo que esperabas. Después, escríbeme para contármelo, ¿OK?
Isaac Muntadas Peláez

»


The Last of Us: Part II. Es posiblemente el título más esperado del catálogo de PS4, aunque todavía no tiene fecha confirmada. Todo dependerá de cuándo presente Sony la potencial PS5...

VUESTRA OPINIÓN

¿Mejor cuanto más difícil?

Miguel Ángel Capitán
Hemos asistido en los últimos años a una competición, sobre todo entre dos desarrolladores, para ver quién creaba el juego más difícil. Por un lado, tenemos a FromSoftware y, por otro, a Team Ninja. No estoy en contra de este tipo de títulos (*Dark Souls* o *Nioh*), pero al jugador medio le puede producir una gran frustración jugar a ese tipo de juegos. Sería más lógico poner un nivel normal asequible para ese público y al jugador experimentado darle su nivel "pesadilla", si tanto lo desea. Las ventas seguro que se ampliarían, más allá de los "souleros". No hay satisfacción, y sí enfado, al morir miles de veces para pasarte uno de esos juegos. La duración real es la misma, te maten una o 400 veces: la diferencia entre las dos situaciones es que la segunda te hace perder el tiempo para otros juegos...

YEN
Para nada estoy de acuerdo contigo. El tipo de juegos que mencionas no es para todos los públicos, y el encanto de estos títulos es, precisamente, su alta dificultad, la cual, dicho sea de paso, es la meta que nos lleva a todos los "masoquistas" a adorar este género.





Unreal PT. Haciendo uso del motor Unreal Engine 4, esta demo técnica de Radius Godello para PC calca el desarrollo de *P.T.* de Hideo Kojima, que iba a ser el próximo capítulo de *Silent Hill*.

» Preguntas maduras para tan corta edad

Buenos días, tardes, noches o cuando vayas a leer esto, Yen. Soy de Murcia, tengo quince años y varias preguntas que necesitan solución y creo que tú eres el más indicado para responderlas. Bueno, me callo y comienzo:

■ **¿Hay en el horizonte algún juego que tenga el mismo enfoque que *P.T.* o *Allison Road*?**

Pues son las 9:19 horas en Tokio exactamente, así que buenos días. Muchas gracias por depositar tu confianza en mí: espero estar a la altura de tus preguntas, que debo decir que me han parecido muy interesantes, así que vamos a por ellas. Por el momento, no hay ningún juego planificado que se asemeje a *P.T.* Lo más parecido han sido demos creadas por fans del título de Kojima. Hay una en particular, creada para PC por Radius Gordello, que tiene mucho mérito, así que, si puedes, échale un vistazo en: https://radiusgordello.itch.io/unreal-pt.

Sobre *Allison Road*, sólo se sabe que, tras su cancelación y vuelta a la vida, el desarrollo sigue en marcha, aunque a un ritmo muy lento, ya que Far From Home, sus responsables, son un equipo pequeño. Actualmente, no tiene fecha de salida, por lo que creo que tendrás que armarte de paciencia.

■■ **Creo que se anunció para mediados de este año y sigo sin saber nada del remake de *System Shock*. ¿Me puedes decir alguna novedad?**

El desarrollo del remake de *System Shock* está siendo bastante accidentado, y de ahí que no haya muchas noticias sobre él en la actualidad. Después de una campaña de Kickstarter con bastante éxito, que llegó a aportar a Nightdive (sus responsables) más de 1,3 millones de dólares, el desarrollo del juego quedó totalmente paralizado en febrero del pasado año, excusándose en que la visión del juego era demasiado ambiciosa. Poco tiempo después, Nightdive volvió a ponerse manos a la obra, dando como fecha de lanzamiento orientativa el primer trimestre de 2020. Es decir, casi dos años de retraso respecto a la fecha inicial. Personalmente, creo que sufrirá algún retraso más, pero, como digo siempre, estaré feliz si me equivoco...

■■■ **¿Habrá remake de *Resident Evil 3: Nemesis*? Creo que a Nemesis le sentaría bien la alta definición...**

Existen varios rumores que insisten en que Capcom se encuentra trabajando en él. Aun así, su existencia no se haría pública hasta ver el éxito que alcance el remake de *Resident Evil 2*, que, dicho sea de paso, estará a la venta cuando leas estas líneas (salía el 25 de enero). Espero que, si los rumores son ciertos, pronto sepamos algo más.

■■■■ **¿Por qué *Drawn to Death* ha desaparecido de PS Store? Tenía muchísimas ganas de jugarlo porque adquirí PS Plus hace poco...**

La razón por la que *Drawn to Death* ha sido retirado de PS Store es porque el estudio responsable de su creación (The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency) cerró sus puertas en marzo del año pasado. Ha sido una lástima, pues este shooter multijugador era obra de David Jaffe (padre de la saga *God of War*) y tenía ideas originales, pero lo cierto es que su recepción entre prensa y público fue mala.

■■■■■ **Y, por último, soy un gran fan de los juegos de terror y gore, especialmente de esto último. ¿Alguna recomendación aparte de *Mortal Kombat 11*, que ya está reservado? Muchas gracias y saludos.**

Aunque no son muy apropiados para tu edad, yo apostaría por *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Days Gone* y, por supuesto, *Resident Evil 2*. Eso sí, si te preguntan tus padres, no les digas que el "tío Yen" te los ha recomendado, por favor, que no quiero líos...

Miguel Gudiño

Drawn to Death. Para PS4, es obra de David Jaffe, padre de *God of War*. Este shooter multijugador con estética de cómic fue retirado de PS Store tras el cierre del estudio que lo desarrolló.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Creo que debes de ser un Steve Urkel de espanto y no das la cara porque debes de tener una pinta de friki que da miedo. Porque, a ver, ¿me puedes decir después de tanto tiempo por qué no enseñas la cara?**

Yen: Os lo he dicho muchas veces: no enseño la cara porque forma parte de mi encantador misterio. Por otro lado, es cierto que soy muy parecido a mi "colega" Steve Urkel, con la diferencia de que ya me gustaría a mí tener el pedazo de novia que tiene él. Por cierto, ¿me puedes decir qué haces escribiéndome a las 4 de la mañana? Debes de estar muy aburrido o, por las faltas de ortografía que has cometido (y que he tenido que arreglar para que salgas por aquí), andarías bastante perjudicado. Sea cual sea la respuesta, espero que te hayas quedado tan a gusto como yo contestándote, majo.



■ **¿Otro mes más sin el "Qué me dices"? ¿Se puede saber qué hacéis? Es mi parte favorita de la revista**

Yen: A ver, por temas editoriales que no vienen al caso, es cierto que un par de meses (o tres) no ha salido publicada esta sección, a la que veo que le tenéis un cariño enorme. En fin, no te pongas nervioso, que, como puedes ver, aquí la tienes y, para que no te quejes, con tu comentario y Urkel incluidos. Mola, ¿eh?

■ **El cierre de la Revista Oficial Nintendo ha sido una tragedia. ¿Hay posibilidades de que vuelva?**

Yen: Pongámonos serios para esto. Yo también voy a echar de menos la Revista Oficial Nintendo y a los compañeros de la redacción. Axel Springer ha dejado de editarla, pero Nintendo podría encontrar otra editorial que quisiera relanzarla.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

92

METRO EXODUS

La nueva entrega de esta saga de disparos para un jugador nos saca de Moscú para recorrer una Rusia postapocalíptica



ANTHEM

Lo nuevo de BioWare apuesta por la acción multijugador más espectacular, pero sin olvidarse de su identidad rolera

AVANCES



Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



NO SE LIMITARÁ AL METRO DE MOSCÚ, SINO QUE NOS LLEVARÁ POR TODA RUSIA A BORDO DEL TREN AURORA

■ *Metro Exodus* nos embarcará en un viaje que nos llevará desde el suburbano y las calles de Moscú a las orillas del Volga, el desierto del Caspio, bosques y otros enclaves.

■ 15 DE FEBRERO ■ 4A GAMES (DEEP SILVER) ■ SHOOTER

Metro Exodus




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

VIAJE TRANSIBERIANO Y ESTACIONAL EN BUSCA DE LA AURORA

Artyom está seguro de que hay vida más allá de los túneles del Moscú postapocalíptico, y lo va a demostrar en *Metro Exodus*, un shooter que apunta a estar entre los mejores de la generación.

Metro 2033 y *Metro Last Light* fueron ya grandísimos juegos, y 4A Games ha sido aún más ambiciosa para esta secuela. No en vano, este estudio, con dos sedes en Kiev y Malta, se ha tomado la friolera de cinco años para desarrollar su primer título específico para PS4 y Xbox One (aunque ya le tomó el pulso al hardware con la vitaminada remasterización *Metro Redux*).

El de esta saga es un caso muy especial, por varios motivos. El primero es que tiene un origen literario, pues se basa en las novelas de "Metro" de Dmitri Glukhovsky (*Exodus* se inspira, en concreto, en "Metro 2035"). Este joven escritor no se ha limitado a vender los derechos y desentenderse, sino que ha colaborado activamente con 4A Games, tanto en el guión como en las sucesivas presentaciones del juego ante la prensa. Su segundo factor identitario es que es un shooter subjetivo para un solo jugador, largo y ligado a una historia cuidada que, además, tiene continuidad entre entregas. Con la deriva del género de los disparos hacia el multijugador competitivo (hasta el punto de prescindir de las campañas, como en el caso de *Call of Duty*) y la política de los juegos como servicio, se agradece que siga habiendo propuestas como *Metro*, *Doom* o *Wolfenstein*. Es verdad que hay más shooters para un jugador, como *Far Cry* o *Rage*, pero su estilo de mundo abierto no tiene nada que ver con el de estas sagas de la vieja escuela.

Metro de Moscú vuela

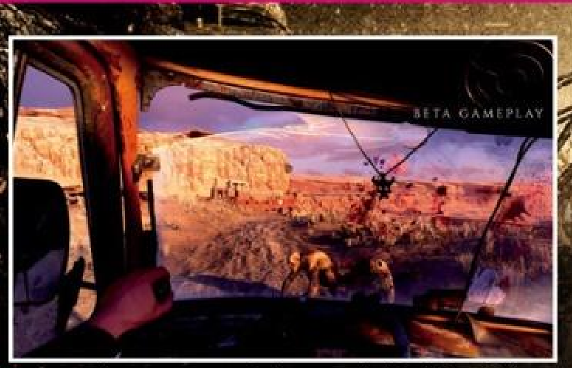
El juego estaba previsto para el 22 de febrero, pero, finalmente, se ha adelantado al 15 de febrero, algo poco habitual y que da cuenta de que está ya rematado y se confía en él. A eso quizá se haya sumado también la razón comercial de desmarcarse de otra superproducción de tiros como *Anthem*.

Metro Exodus tendrá una escala mucho mayor que la de las dos primeras entregas. Si aquéllas se ambientaban en el suburbano de Moscú y en algunas partes de la ciudad después de un apocalipsis nuclear, ésta nos llevará nada menos que por toda Rusia, y por una buena razón. Artyom, protagonista habitual de la saga, está seguro de que, en contra de lo que dicen las autoridades, hay vida más allá de los túneles, así que, junto con la Orden Espartana y a bordo de un tren llamado Aurora, irá en busca de una vida mejor. Empezaremos en Moscú, pero, gracias a esa suerte de Transiberiano, pasaremos por la estepa, un bosque o un desierto, donde la máscara de gas no será ya tan necesaria... Además de forjar relaciones con los otros miembros de nuestro grupo, entre los que se contarán Anna o Miller, esposa y suegro de Artyom, respectivamente, también nos las veremos con numerosas fac- »



Los vigilantes serán sólo uno de los muchos tipos de mutantes que nos asaltarán. No será difícil acabar con los lobos solitarios, pero ay de Artyom como vayan en manada...

LA AMBIENTACIÓN EN EL EXTERIOR TRAERÁ CONSIGO EL PASO DE LAS ESTACIONES



Gracias a la mayor apertura de los mapas, habrá algún vehículo esporádico, ideal para desplazarse... y para atropellar enemigos.



Las armas se podrán modificar ampliamente, y habrá que limpiarlas para que no acaben convertidas en trozos de hojalata inservible.

» ciones humanas, como los llamados Fanáticos (una comunidad retrógrada que cree que la tecnología es la fuente de todos los males de la humanidad) o los Niños del Bosque (criados en la espesura después de que el estallido de la guerra les pillara desprevenidos). Algunas serán más hostiles que otras, pero en todas habrá personajes realmente carismáticos y que contarán con voces dobladas al castellano.

A cielo abierto

La ambientación exterior se ha aprovechado para introducir una novedad capital: el paso de las estaciones. El viaje de Artyom y sus camaradas durará un año, así que veremos cómo se suceden el invierno, la primavera, el verano y el otoño. Eso significa que no sólo habrá nieve, sino también arena, vegetación, lagos... Cómo no, los vestigios del apocalipsis también estarán presentes ahí fuera, en forma de ruinas o de hallazgos macabros.

Paralelamente, los escenarios serán mucho más vastos. No llegarán a representar un mundo abierto como tal (pasaremos de unos a otros gracias a la locomotora Aurora), pero sí podremos explorarlos con libertad, hasta el punto de que será necesario abrir un mapa manual para orientarse.

El componente de supervivencia exigirá pensar (no es un "mata-mata" para todos los públicos). La munición escaseará, las armas se deteriorarán y habrá que curarse con kits médicos. Los humanos serán duros de pelar, pero lo peor serán las criaturas mutantes y otros efectos de la radiación, como las "anomalías", unas bolas de energía eléctrica que obligarán a dar rodeos. Además, habrá un ciclo día-noche que afectará al mundo. En relación con eso, del potente apartado técnico, destacará la iluminación, pues la luz de la luna, las linternas o los mecheros serán fundamentales. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Un shooter de la vieja escuela con un enfoque hostil y que revalorizará aún más a *Metro* como saga de culto.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@bemoldemarmol

"Tiene que ser el ÉXITO de 4A Games. Aparece entre los diez más esperados de revistas de juegos y de plataformas como Steam, y sus tráilers tienen millones de visitas."

@simiorz

"El póster 'Las criaturas de Metro Exodus' que se incluye con la reserva es una pasada."

@Fenron_sama

"Metro Redux es brutal en todos los aspectos: historia, ambientación, arte... Ha hecho que se me pongan los pelos de punta en muchas ocasiones. Ganazas de Metro Exodus."

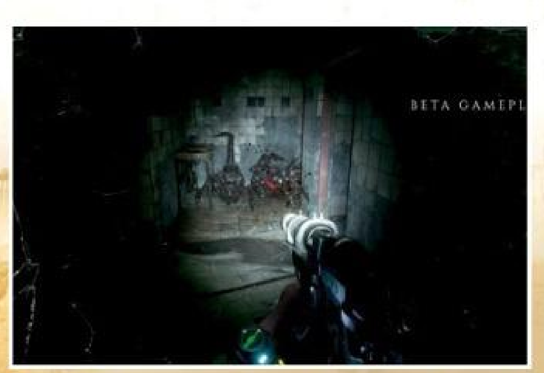


El ciclo día-noche condicionará mucho la jugabilidad. En la oscuridad, será más fácil infiltrarse (ojo con los focos de vigilancia), pero también habrá más mutantes.

El apartado artístico será aún mejor que en las dos primeras entregas, gracias a las estaciones, que se harán notar en los paisajes. Y habrá modo foto, algo inusual en un shooter subjetivo.







Habrá mucho componente de survival horror, especialmente cuando haya que tirar de linterna en espacios claustrofóbicos.



Los Fanáticos serán una secta muy peligrosa. Su líder es Silantius, un tipo siniestro que rinde culto a una bestia acuática...

LAS CLAVES

1 **HISTORIA.** Inspirado en la novela "Metro 2035", el juego es una rara avis en los tiempos que corren: un shooter subjetivo para un solo jugador.

2 **VIAJE.** A bordo de un tren, recorreremos la estepa rusa. Durará un año, y eso incluirá el paso de las estaciones, con su climatología cambiante.

3 **SIGILO.** El enfoque de la acción será muy pausado, con escasez de recursos y unos mapas semiabiertos en los que actuar de varias maneras.





COMBINARÁ LO MEJOR DE LOS SHOOTERS COOPERATIVOS Y ROLEROS CON EL ADN DE BIOWARE

■ Iron Man estaría orgulloso de los libranceros, unos guerreros acorazados que lucharán por la humanidad frente a una organización ancestral y a temibles criaturas.

■ 22 DE FEBRERO ■ BIOWARE (ELECTRONIC ARTS) ■ SHOOTER / ROL

Anthem



■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UN RIVAL PARA LA MARSELLESA Y EL DIOS SALVE A LA REINA

Hay himnos que ponen la piel de gallina, y el próximo podría ser *Anthem*, el que ha compuesto BioWare para colonizar el país de la acción multijugador, donde nunca había puesto el pie.

Después de alumbrar obras maestras del rol como *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Caballeros de la Antigua República* o *Baldur's Gate*, el estudio canadiense afronta toda una reválida con este proyecto, tras el criticado *Mass Effect Andromeda*. El reto es doble, además, pues se enmarca en la creciente política de juegos como servicio de Electronic Arts; es decir, está previsto como un juego que irá expandiéndose con el paso de los meses mediante actualizaciones gratuitas (no habrá pase de temporada), pero, para eso, necesitará consolidar una base sólida de usuarios desde el principio, con la dificultad de tener que hacerlo con una IP de nuevo cuño, lo cual es una importante diferencia respecto a *Battlefield* o *Battlefront*.

Lo bueno es que *Anthem* combinará lo mejor de shooters cooperativos y roleros, como *Destiny* o *Borderlands*, con el ADN narrativo de la propia BioWare. Así, se ambientará en un mundo dejado de la mano de los dioses, que no concluyeron su creación y que, para más inri, abandonaron allí el Himno, un artefacto ancestral que desencadenó cataclismos y corrompió a quienes trataron de usarlo en su beneficio. Con ese panorama, la humanidad consiguió sobrevivir refugiándose tras murallas y creando alabardas, unos exotrajes pilotados por los llamados libranceros. Sin embargo, el Dominio, una sociedad militarizada que afirma saber cómo usarlo, irá en su busca y tocará pararle los pies.

La jugabilidad cooperativa propiamente dicha se ambientará en un mundo abierto similar al de *Destiny*, pero, a diferencia de la saga de Bungie, Fuerte Tarsis, la ciudad que servirá como interfaz, estará repleta de facciones y personajes con los que podremos interactuar, no sólo para que nos den misiones, sino también para indagar en el trasfondo histórico. En ese sentido, la idea es que, cuando estemos allí, sea prácticamente como un RPG narrativo para un solo jugador.

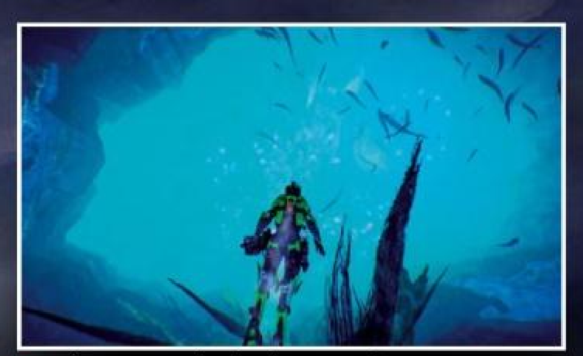
El valor de dos cuartetos

Quien quiera podrá adentrarse en solitario en su mundo, pero el corazón de *Anthem* será su cooperativo para cuatro jugadores, ya sean amigos o desconocidos (habrá un intuitivo sistema de búsqueda de partidas), algo más que recomendable para enfrentarse a los monstruos rasos y a los gigantescos jefes que encontraremos. De salida, no habrá modos competitivos, aunque BioWare no los descarta para el futuro.

El otro elemento que definirá a *Anthem* serán las citadas alabardas. Tras crearnos a nuestro propio piloto, podremos equiparlo con cuatro exotrajes diferentes (Comando, Coloso, Interceptor y Tormenta), que vendrían a ser las típicas clases de otros RPG. »

La verticalidad será una de las señas de identidad de *Anthem*, pero, a la hora de emprender el vuelo, habrá que tener en cuenta que el reactor de la alabarda se sobrecalentará.

CONTARÁ CON VOCES EN CASTELLANO, ALGO INUSUAL EN LOS JUEGOS DE BIOWARE



Combatiremos a pecho descubierto, sin coberturas, tanto en escenarios abiertos como en ruinas, cuevas y hasta fondos marinos.



Las "incursiones" típicas de otros juegos adoptarán la forma de baluartes. Su dificultad obligará a coordinarse con los compañeros.

» Esas armaduras tendrán en común la capacidad de volar y el uso de armas de fuego, pero su comportamiento será radicalmente distinto. No en vano, cada alabarda contará con una resistencia, un tipo de ataque cuerpo a cuerpo, unas habilidades de ataque (muchas, con efectos elementales), unas habilidades de apoyo y una técnica definitiva. Así, la versátil Comando contará con una maza eléctrica, granadas, diferentes tipos de misiles, pulsos de energía o campos de fuerza. Por su parte, la Coloso, que será la única compatible con armas pesadas, permitirá placar, disparar fuego de mortero, acribillar a los enemigos con un cañón, atraer la atención de los enemigos... En cambio, la Interceptor favorecerá el sigilo y la agilidad, con dagas para luchar de cerca, propulsiones, minas... Finalmente, la Tormenta será la más endeble, pero lo compensará con glifos que le permitirán lanzar fuego, hielo, electricidad o viento de diferentes formas. Cada miembro de la escuadra podrá elegir la que quiera en cada misión, pues no estaremos ligados a ninguna de por vida.

Un cóctel con sabor a rol

Pese a la mayor carga de acción respecto a sus trabajos previos, BioWare no se ha olvidado de su faceta rolera. Para empezar, habrá una evolución del librancero, de modo que, al subir de nivel, podremos invertir puntos en diferentes destrezas. También las alabardas irán mejorando y podremos asignarles equipamiento, que obtendremos, en buena medida, en forma de botín. Asimismo, el daño se reflejará numéricamente en pantalla.

En lo audiovisual, esta superproducción aunará tecnología y elementos ancestrales de forma atractiva, y contará con voces en castellano, algo inusual en los juegos de BioWare. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Imaginad *Destiny* en tercera persona y protagonizado por Iron Man. Eso es *Anthem*, un himno al online con el que BioWare debe reivindicarse.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB FRANSNAKE.

“Me gusta lo que veo, aunque me da grima el tema técnico y no sé hasta qué punto veremos lo mostrado en el E3 2017. Le daré una oportunidad en Origin Access antes de comprarlo.”

WEB on3ManU

“Bebe muchísimo de Destiny, y eso es, a mi juicio, muy bueno. Ojalá se acerque a ese nivel de diversión y tendrá el éxito asegurado. Parece que se nos viene una gran IP.”

WEB Toninyo

“Tras jugar a la alfa, pienso que es un Destiny en tercera persona: selecciona la misión y ve pasando por puntos de control acabando con los enemigos que haya, y punto.”



De lanzamiento, habrá cuatro alabardas distintas, pero, siendo un juego como servicio, es previsible que haya alguna otra incorporación en el futuro.

Los habitantes de Fuerte Tarsis interactuarán con nosotros y recordarán lo que hayamos ido haciendo. No serán meros monigotes de relleno.





LAS CLAVES

1 ONLINE. Se exigirá conexión permanente obligatoria y, aunque se podrá ir en solitario, la enjundia estará en el cooperativo a cuatro bandas.

2 ALABARDAS. Habrá cuatro (Comando, Coloso, Interceptor y Tormenta), cada una con unos poderes y un estilo de juego muy diferenciados.

3 NARRATIVA. BioWare ha cuidado la historia, de la que sabremos cosas, sobre todo, cuando estemos en Fuerte Tarsis, la ciudad central del juego.



La rapiña de botín será clave para obtener equipo. Los micropagos serán sólo estéticos, por lo que no habrá pay-to-win.





Podremos personalizar las alabardas con todo tipo de piezas, con distintos materiales o con una amplia gama de colores.

El garaje constará de 50 coches, entre los que se contarán leyendas como el Subaru Impreza de 1995. Aunque sea vía DLC, ojalá veamos también el Ford Focus que fue portada de *Colin McRae Rally 2.0*.



De las seis localizaciones de rally, tres debutan en esta entrega: Argentina, Nueva Zelanda y Polonia. Las otras tres (España, Australia y EE.UU.) repiten respecto a *DiRT 4*, si bien esperamos que haya tramos nuevos.





LAS CLAVES

1 **SOLO Y EN GRUPO.** Habrá dos disciplinas: rally clásico (con tramos cronometrados) y rallycross (carreras cuerpo a cuerpo con seis coches).

2 **DIFICULTAD.** El control será más exigente aún que antes, gracias a las mejoras en el sistema de físicas. Y no habrá rebobinado antiaccidentes.

3 **DLC.** Hay previstos dos sets de contenido extra de pago, cada uno de los cuales añadirá en el futuro cinco coches y tres localizaciones.

REPLICARÁ COSAS DEL RALLY REAL, COMO LA RETICENCIA A PERDER TIEMPO ABRIENDO PISTA



■ 26 DE FEBRERO ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD

DiRT Rally 2.0

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



LOS GRANDES CAMPEONES DEL RALLY NUNCA SE MARCHAN

Éste va a ser un año de regresos en el mundo de los rallies. Si Sébastien Loeb ha vuelto al WRC, lo mismo va a hacer Codemasters con *DiRT Rally 2.0*, un juego cuya denominación es un guiño al mítico *Colin McRae Rally 2.0*.

Pocas compañías han dominado un género durante tantos años, pero la británica no se cansa de ganar y, tras los sobresalientes *DiRT Rally* y *DiRT 4*, quiere marcar su enésimo "scratch" con esta entrega, que, si bien partirá de la base ya creada con esos dos juegos, inyectará nuevo contenido y presentará un chasis con pequeños arreglos aquí y allá.

Como siempre, el mayor protagonismo correrá a cargo de los rallies cronometrados, en Nueva Zelanda, Argentina, Polonia, España, Australia y Estados Unidos. No obstante, la otra vertiente, la del rallycross, se ha potenciado con la licencia del Mundial de la especialidad, que se traducirá en la presencia de ocho circuitos: Barcelona, Montalegre, Mettet, Lohéac Bretagne, Holjes, Trois-Rivieres, Hell y Silverstone. Faltarían cuatro... que, previsiblemente, formarán parte de dos DLC, a los que dará derecho la Edición Deluxe del juego, que cuesta 20 € más que la estándar.

Puesta a punto retocada

El garaje estará compuesto tanto por coches clásicos como por coches modernos, como el Subaru Impreza, el Lancia Stratos, el Mitsubishi Lancer o el Citroën C3. Habrá que tener muy en cuenta sus características al conducirlos, pues Codemasters ha potenciado la simulación, que no perdonará los errores. Para que el control sea más realista, se han mejorado detalles como el agarre de los neumáticos, la dirección sobre suelo mojado, la aerodinámica en los saltos y, sobre todo, la degradación de las superficies. Esto último hará que, como en los rallies de verdad, sea importante en qué posición salimos al tramo. Quizá sólo lo noten los pilotos más expertos que vayan al límite, pero, si abrimos pista, perderemos tiempo. Al mismo tiempo, eso hará que podamos jugar diferentes versiones de los tramos, ya que el paso de los coches generará surcos e irregularidades en el terreno. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Pese a escamotear alguna cosa con sus DLC, Codemasters volverá a dar otra lección de cómo se hace un juego de rallies digno de Colin McRae.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Kain82

“Compré DiRT Rally VR y me gustó muchísimo. Tanto, que consiguió engancharme a un género que nunca me había atraído. Si esta entrega la hacen compatible con PS VR, me la compro seguro.”

@DRC_Covert

“Espero que DiRT Rally 2.0 tenga más coches de la época de 2000: Peugeot 206, Ford Focus, Subaru Impreza, Citroën Xsara, Citroën C4, Skoda Octavia, Skoda Fabia, etc, etc.”



■ Codemasters afirma que habrá hasta 150 niveles de degradación de la superficie, lo que condicionará la conducción, según haya surcos, la gravilla esté más suelta...



■ No parece que vaya a haber un creador de tramos aleatorios como el que tuvo *DiRT 4*, y tampoco se ha confirmado que vaya a ser compatible con realidad virtual.





■ 15 DE FEBRERO ■ SUMO DIGITAL (MICROSOFT) ■ ACCIÓN

Crackdown 3

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LOS AGENTES DARÁN POR FIN LA CARA

El de *Crackdown 3* ha sido uno de los desarrollos más tormentosos de esta generación, pero, al fin, vamos a saber si sus agentes están a la altura de Xbox One.

Si atendemos al legado de la saga, especialmente al de la primera entrega, y a la solvencia de un estudio como Sumo Digital, éste debería ser un juego con bastante potencial como exclusivo. No obstante, hay muchos indicios que apuntan más bien a la decepción: no sólo sus múltiples retrasos (se anunció en 2014 y su fecha se ha ido posponiendo de año en año hasta ahora), sino también los propios vaivenes que ha habido en su producción, entre los que se cuentan drásticos cambios en el liderazgo del proyecto (incluida la salida del mismo de Dave Jones, padre de la saga), un bajón gráfico o la reducción del cooperativo de cuatro a dos jugadores. Quien más y quien menos tiene claro que no va a ser un vendeconsolas, pero aún hay esperanzas de que sea un juego, como poco, correcto, teniendo en cuenta que Microsoft ya demostró con *Scalebound* que no le tiembla la mano a la hora de cancelar desarrollos avanzados si no confía en ellos.

Agentes de la destrucción

La campaña de *Crackdown 3* nos pondrá en la piel de un agente que deberá luchar contra una corporación criminal llamada TerraNova, que tendrá tres divisiones. Podremos acabar con ellas en el orden que queramos, merced a un desarrollo no lineal que se ambientará en New Providence, una ciudad de rascacielos de neón por cuyas alturas podremos movernos con soltura, gracias a una mochila propulsora. El movimiento por el entorno será muy vertical y se combinará con un explosivo arsenal con el que propiciar el caos, además de con ataques físicos (puñetazos, patadas, lanzamientos de coches, etc.) con los que hacer volar a los enemigos. Esa locura promete dar lo mejor de sí cuando echemos mano del cooperativo.

Por otro lado, habrá un multijugador competitivo de cinco contra cinco, denominado Zona de demolición, que contará con varios submodos, como Territorios y Caza de agentes. Tal vez sea el gran tapado del juego, pues aprovechará la tecnología de la nube, de la que tantas veces se habló y que casi nadie utilizó, para plantear unos escenarios que se podrán destruir en su totalidad. Por ejemplo, podremos atravesar paredes a empujones o demoler edificios enteros, ya sea por las bravas con lanzacohetes o minando su estructura con armas pequeñas.

En lo visual, al juego se le notan los años de desarrollo, pero, aun así, tendrá el encanto del cel shading. En lo sonoro, nos llegará en inglés, pero estará plagado de chascarrillos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Con los problemas de desarrollo que ha tenido, apunta a juego de suficiente, pero será una forma de calmar la espera hasta exclusivos punteros como *Ori*, *Gears 5* y *Halo Infinite*.



SU MULTIJUGADOR COMPETITIVO TAL VEZ SEA EL GRAN TAPADO, CON UNOS ESCENARIOS 100% DESTRUCTIBLES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Balzak
«Seguramente lo compre, pero los retrasos, los problemas y un apartado gráfico normalito no son buenas señales si piensan vender bien.»

WEB FRANSNAKE.
«No es de los juegos de MS que más espero, pero tengo curiosidad por saber lo que sale de tantos retrasos. Ojalá nos equivoquemos y tape bocas.»

WEB Zhara
«De la maravilla del primer tráiler y sus promesas queda nada y menos: un downgrade de campeonato y unos gráficos muy, muy desfasados.»



Los jefes finales prometen dejar los mejores momentos de la campaña, tanto por los combates en sí como por las hilarantes conversaciones.

El multijugador competitivo nos llevará a una simulación virtual y hará honor a su nombre, Zona de demolición, con unos rascacielos que se vendrán abajo hasta los cimientos con los disparos o con las arremetidas.







Los gráficos, de estilo cel shading, no serán para tirar cohetes, pero veremos unos cuantos efectos de color en pantalla.



Habrá varios agentes seleccionables, cada uno de los cuales contará con unas habilidades y unas fortalezas determinadas.

LAS CLAVES



1 **ACCIÓN ALOCADA.** Propulsiones por los aires, disparos, tortas a dos manos, lanzamientos de enemigos... *Crackdown 3* será un juego frenético.

2 **NUBE.** El multijugador competitivo hará uso de su capacidad de computación para permitir que los escenarios sean destructibles al 100%.

3 **XBOX GAME PASS.** Los suscriptores del servicio podrán disfrutar de *Crackdown 3* desde el 15 de febrero, lo que favorecerá a su online.



■ 15 DE FEBRERO ■ UBISOFT MONTREAL ■ SHOOTER

Far Cry: New Dawn

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

AMANECE, QUE NO ES POCO DESPUÉS DE UN APOCALIPSIS NUCLEAR

Cuando analizamos *Far Cry 5*, dijimos que sus finales nos parecían desconcertantes, y no íbamos desencaminados, pues se han acabado traduciendo en otra entrega, menos de un año después.

Far Cry: New Dawn es un caso raro en la saga de Ubisoft, pues hace las veces de secuela (transcurre diecisiete años después de la quinta entrega), pero no es un juego completamente nuevo, en la medida en que recicla el mapa del Condado de Hope y muchas mecánicas. Tanto es así que la compañía lo va a lanzar a un precio reducido de 45 euros, como si fuera una gran expansión independiente.

Ahora bien, la ambientación no tendrá nada que ver. Si hace un año tuvimos que plantarle cara a un culto religioso en la América rural, esta vez nos las veremos con una banda de saqueadores liderada por dos hermanas gemelas, Mickey y Lou, en una región que empieza a recuperarse después de una catástrofe nuclear. Eso sí, el primer tráiler deja claro que, de algún modo, el profeta Joseph Seed volverá a estar metido en el ajo. Curiosamente, Ubisoft ha decidido apostar por la ambientación postapocalíptica casi al mismo tiempo que otra superproducción como *Rage 2*, por lo que será interesante ver quién la explota mejor, tanto jugable como comercialmente.

Supervivencia de mercenarios

Nuestro papel en el juego será ayudar a los supervivientes "de bien" frente a los saqueadores, para lo cual será clave desarrollar un cuartel general y entrenar a diferentes mercenarios, que nos podrán acompañar en las misiones. Entre ellos, habrá viejos conocidos de *Far Cry 5*, aunque lo ideal volverá a ser que ese rol de aliado lo ocupe un amigo a través del cooperativo online. Uno de los objetivos clave será atacar los puestos de los saqueadores en busca de combustible, así como puestos fronterizos cuya arquitectura se generará aleatoriamente. Para ello, tendremos a nuestra disposición un arsenal con rarezas como un lanzadiscos, además de los vehículos habituales, helicópteros incluidos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

En buena medida, es *Far Cry 5* con un collar postapocalíptico, pero la saga nunca defrauda en cuanto a diversión y la historia puede dar juego si entronca bien con el desenlace de la anterior.





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB ironangel
"Ahí estaré el 15 de febrero. He jugado a todos los Far Cry, y éste no será la excepción."

WEB CPD98
"Esta saga necesita un respiro. Far Cry 3 se tomó su tiempo y fue genial. Ya los que le siguieron se parecen demasiado entre sí. Far Cry 5 me decepcionó bastante: menuda birria de historia y de villanos nos colaron."



La acción subjetiva en mundo abierto seguirá la línea habitual de la saga, pero la ambientación postapocalíptica a lo "Mad Max" se hará notar en aspectos como los enemigos o las armas.

Para recabar recursos con los que mejorar la base, habrá que viajar hasta lugares que han sido creados específicamente para esta entrega, como un desierto, un pantano o una zona costera.





LAS CLAVES

1 **HOPE COUNTY.** El mapa será el de *Far Cry 5*, pero en versión postapocalíptica. Aun así, habrá expediciones a otras zonas inéditas de EE.UU.	2 **GEMELAS.** Las villanas serán Mickey y Lou, dos hermanas saqueadoras de armas tomar. Veremos qué papel desempeña Joseph Seed.	3 **PRECIO REDUCIDO.** Se lanzará a 45 €, lo cual da cuenta de que no es un juego nuevo del todo, sino, más bien, una expansión de *Far Cry 5*.

No es la primera vez que la saga coquetea con la estética rosada: ya lo hizo el alocado spin-off que fue *Far Cry 3: Blood Dragon*.

MÁS QUE UN JUEGO NUEVO, SE PODRÍA CONSIDERAR UNA GRAN EXPANSIÓN



Los animales mutantes serán una de las consecuencias del apocalipsis. Así, veremos bisontes verdosos, perros rabiosos o un jabalí que será un valiosísimo aliado.

SILLA GAMING

Kitsune RGB

Jugando a otro nivel (de comodidad)

COMPAÑÍA NewSkill **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 199 €** **WEB** *www.newskillgaming.com*

Muchos de nosotros pasamos fácilmente 6-8 horas al día delante del ordenador, ya sea jugando o trabajando. Estos tiempos invitan a valorar hacerse con una silla de gaming, un asiento ergonómico diseñado para garantizar la comodidad en estas largas sesiones.

Kitsune RGB es la evolución de un modelo muy conocido, el Kitsune "a secas", que se ha ganado la confianza de miles de jugadores de la marca española NewSkill, gracias a un gran equilibrio entre diseño, funcionalidad, calidad y precio. Este nuevo modelo integra todo lo que hizo grande al anterior, incluida su sencillez de montaje (contiene todo, hasta la herramienta, y en veinte minutos lo tendrás ensamblado).

Una vez armada la silla, podrás comprobar que su respaldo se amolda prácticamente a cualquier estatura y tipo de cuerpo, algo que, además, refuerzan los dos cojines incluidos, el lumbar y el cervical, que se pueden ajustar en altura para encontrar el punto en el que estemos cómodos. Gracias a su mecanismo de gas, también se puede regular la altura, mientras que los reposabrazos acolchados se pueden ajustar en altura y posición (entre tres posibles). Su mecanismo de mariposa permite girar 180º el respaldo, por si queremos "tumbarnos" entre partidas. Todas estas posibilidades, junto al recubrimiento de polipiel de calidad y el relleno de espuma de alta densidad, hacen que la silla transmita la misma sensación de comodidad pasadas varias horas. Además, sus ruedas no rayan el suelo...

La principal novedad de este modelo es la integración de la luz RGB en todo el contorno de la silla. A diferencia de otros modelos, toda la silla es negra, y el único detalle de color lo pone la luz. Podemos activarla vía cable USB conectado al ordenador o con un power bank. Con el mando a distancia incluido, controlamos el color entre siete posibles (rojo, verde, azul, blanco, amarillo, naranja y púrpura) y el efecto con el que brilla la luz. Es un detalle, que, sin duda, marcará la diferencia...



VALORACIÓN

Si buscas una silla gaming que no lo parezca, realmente cómoda y con extras únicos como la luz RGB, este modelo es una apuesta segura.

ALTERNATIVAS

Sillas gaming con luz RBG no hay muchas, aparte de la Aerocool AC120 Air RGB (que es más cara). Si este detalle no te importa, éstas son buenas opciones...



DIABLO X-ONE
PRECIO Desde 145 €



VERTAGEAR SL5000
PRECIO Desde 319 €



NOBLECHAIRS EPIC LEATHER
PRECIO Desde 550 €



SMARTPHONE

Galaxy A9

Llegan los móviles con cinco cámaras...

COMPAÑÍA Samsung **PLATAFORMA** Android **PRECIO** Desde 490 € **WEB** *www.samsung.com/es/*

La irrupción de los fabricantes chinos en el segmento de los smartphones de gama media ha obligado a los demás a ir más allá e introducir pequeñas novedades que marquen la diferencia. Así llega el primer gama media con cuatro cámaras traseras (cinco, con la frontal), el nuevo *Galaxy A9*. La apuesta aquí es clara: un terminal que ya está por debajo de los 500 euros, con acabados premium (similares a los del Note 9, el actual tope de gama de los coreanos) y, sobre todo, que quiere captar la atención de los que usan el móvil principalmente como cámara fotográfica. Pero no son sus únicas armas: pantalla FullHD+ de 6,3" Super AMOLED, 6 GB de RAM y 128 GB de almacenamiento (ampliable vía SD), junto a un buen sistema de refrigeración o 3.800 mAh de batería, que, aunque es superior a la media, va justa para un terminal tan grande.

Pero vamos a lo que importa: las cámaras. Las cuatro están colocadas en vertical y, de arriba a abajo, son: un ultra gran angular de 8 MP y campo de 120º (para captar escenas más amplias), un teleobjetivo de 10 MP con zoom 2x óptico, la cámara principal de 24 MP (que capta la nitidez y el brillo) y una cámara de profundidad de 5 MP para crear el desenfoque. A pesar de este atractivo, el software todavía no está a la altura: la calidad de las imágenes es buena con condiciones favorables, pero sin sorprender.

VALORACIÓN Un terminal interesante para los fotógrafos, aunque, por el software, el lanzamiento parece precipitado.



MAQUINAS RETRO

Micro Player y Pocket Arcade

Un nostálgico, e incompleto, viaje al pasado

COMPAÑÍA My Arcade **PLATAFORMA** - **PRECIO** Desde 28 € **WEB** *https://myarcadegaming.com/*

Quien más y quien menos, todos hemos soñado alguna vez con tener una recreativa en casa... Ahora puedes tenerla, aunque sea en versión "mini". My Arcade Gaming te lo pone a huevo con sus dos líneas de minirrecreativas. Por un lado, están las Micro Player, máquinas que recrean los muebles de recreativa originales de juegos como *Galaga, Pac-Man, Mappy, Karate Champ*... Cada máquina incluye un único juego y, entre los que han salido ya y los que están por llegar, hay un total de catorce modelos. Todos comparten las mismas características: usan cuatro pilas AA (o cable microUSB para suministrar corriente) y cuentan con control de volumen, una pantalla más que decente, stick que podemos retirar para jugar con cruceta, botones que responden de maravilla, un peso de 500 gramos con las pilas... El único pero es que ninguno de estos juegos emula o recrea a la recreativa original, sino que es el port de NES. En algunos casos, puede ser menos sangrante, como *Pac-Man*, pero, en otros, como *Bad Dudes*, el resultado es muy inferior...

La otra línea, Pocket Player, prescinde del diseño de mueble recreativa para ofrecer algo más en la línea de portátil o "handheld". Por ahora, sólo nos ha llegado una, la versión de *Pac-Man*, que, aparte del original (que sí es el de recreativa), integra otros dos juegos más (*Pacmania* y *PacPanic*). Aquí no hay stick y, aunque la cruceta y los botones son potables, el sonido petardea más de lo que nos gustaría, quizá por la emulación...

VALORACIÓN Si eres un "retrofanático", soñarás con tener todos los modelos... pero recuerda que, en un caso, son juegos de NES y, en otro, falla el sonido...



AURICULAR

HyperX Cloud Mix

Un headset gaming pensado para sacarlo a la calle

■ **COMPAÑÍA** HyperX ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 199 € ■ **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*

Este enero que se termina ya ha dejado ver algunas de las tendencias que se van a imponer en 2019: los dispositivos gaming van a apostar por diseños pensados no sólo para jugar, sino también para acompañarnos en otras facetas de la vida. En el caso de los auriculares, la apuesta es sencilla: ¿por qué no usarlos también lejos de la pantalla?

HyperX va a ser una de las primeras en abrazar esta faceta "lifestyle", o de estilo de vida, con el Cloud Mix, un auricular gaming con la herencia de la línea Cloud (con la que comparte muchos aspectos de diseño, como su diadema metálica), pero prescindiendo de los detalles de color del modelo Alpha, que ceden su sitio a un acabado negro mate con detalles plateados para los logos de cada lateral. Este detalle lo convierte en un auricular menos estridente para sacarlo a la calle, gracias, en parte, a que su micro es extraíble. Esto no deja de ser la primera de las muchas peculiaridades que lo hacen ideal para otros usos más allá del juego. La más importante es que es el primer modelo de HyperX en incorporar el estándar bluetooth (versión 4.2, para ser exactos), lo que permite emparejarlos de forma inalámbrica con cualquier dispositivo compatible, ya sean móviles, ordenadores, reproductores de mp3, televisores... Su batería da para veinte horas, aunque cuentan con conector de 3,5 mm para utilizarlo con cable con otros dispositivos (PS4, Switch, Xbox One...). Incluye, además, dos tipos de cable: uno de 1,5 metros con controles en el cable (volumen, mute para el micro...) y otro de 2 metros que separa audio y micro para el PC.

Su equilibrado sonido realza los graves, pero sin pasarse, y mantiene unas frecuencias medias y agudas nítidas, una ecualización ideal para que no desentone al escuchar música. Esta calidad se aprecia más cuando lo usamos cableado y con audio Hi-Res (tiene la certificación de sonido de alta calidad). Pero, a pesar de estas bondades, los Cloud Mix tienen aspectos mejorables. El primero, el precio: 199 euros quizá sea algo caro (los Cloud Flight cuestan 150 euros). También se echan en falta extras como bisagras para cada auricular o un adaptador USB para conectarlos de forma inalámbrica a consolas como PS4 o unos botones algo más prominentes (son bastante planos). ■

■ Los Cloud Mix son bluetooth, y cuentan con controles de volumen y tecla multiuso (para pausar la canción, aceptar llamadas, etc.) en el auricular. Son muy cómodos.

VALORACIÓN Apostar por accesorios gaming que podamos usar lejos de la pantalla es una inteligente decisión, aunque, en este caso concreto, puede echar atrás su elevado precio y que no incluya accesorios como un adaptador USB o "dongle" para conectarlo a más dispositivos.

ALTERNATIVAS

Auriculares gaming con bluetooth no hay muchos, más allá de los SteelSeries (será una de las tendencias de este año). Si no te van, siempre puedes buscar un headset inalámbrico...

GOLD WIRELESS
■ **PRECIO** Desde 89,99 €



TURTLE BEACH STEALTH 600
■ **PRECIO** Desde 99,99 €

STEELSERIES ARCTIC 3
■ **PRECIO** Desde 129,99 €



ACCESORIO

G Bros. Wireless Adapter

Tu mando de Cube, como nunca

■ **COMPAÑÍA** 8BitDo ■ **PLATAFORMA** Switch ■ **PRECIO** 19,99 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

Esta pequeña cajita morada es el invento del siglo para quienes sueñan con usar en su Switch, o en PC, sus mandos de GameCube, así como el mando Classic de Wii o los pads de NES Classic Mini y SNES Classic Mini. La gracia del invento es que, además, funciona de forma inalámbrica, por lo que no tenemos ni que estar cerca de la consola, lo que convierte a estos mandos en "inalámbricos". Este pequeño dispositivo cuenta con algunos ases en la manga, como un interruptor para elegir modo (entre Switch o X-input, el estándar de PC), así como botones Home y captura. En sus esquinas, descansan los dos puertos para conectar mandos que hemos mencionado, bien el de Cube en un lado o el de Wii en el otro (e incluso es compatible con otros de third parties con esos conectores). Pesa sólo 38 gramos, tiene un alcance de unos 7-10 metros y funciona con una pila AA. Sin duda, un gran invento para *Smas Bros* y para jugar a los clásicos de NES de Switch Online... ■

VALORACIÓN Un útil gadget para aquellos que quieren usar otros mandos en Switch... y sin cables.





ACCESORIO

Cargador universal

Uno... para cargarlos a todos

■ **COMPAÑÍA** Blade ■ **PLATAFORMA** Portátiles, móviles y más
■ **PRECIO** 14,99 € ■ **WEB** *www.blade.es*

Si, como nosotros, estás un poco cansado de acarrear con mil cargadores en la mochila o bolso cuando sales de viaje, te alegrará saber que hay diversas soluciones que concentran en un único cargador la gran mayoría de conexiones disponibles en el mercado. En este modelo concreto, de 2 amperios de potencia, el truco está en su cable USB, que cuenta con distintas terminaciones y conectores, que te permitirán cargar móviles de última generación tanto iPhone (conector Lightning) como Android con USB-C y, además, todo tipo de dispositivos con conector miniUSB y microUSB, sin olvidarnos del conector dedicado para la familia de consolas 3DS (incluida la DS original). Así, podremos cargar los mandos de PS3, PS4 o el mando Pro de Switch, todo en un reducido tamaño. ■

VALORACIÓN Una solución barata para quienes busquen un cargador para todo tipo de aparatos.

ACCESORIO

Base Blackfire

El imprescindible de los amantes del orden

■ **COMPAÑÍA** Ardistel ■ **PLATAFORMA** PS4 ■ **PRECIO** 24,95 € ■ **WEB** *www.ardistel.com*

Tras la oferta de las pasadas Navidades, que rebajó el precio de PS4 a 199 euros, pocas deben de ser ya las casas que aún no tengan la consola de Sony. Si es tu caso, y eres fan de tenerlo todo recogido y organizado, quizá no sepas que existen multitud de soportes, como esta base Blackfire multifunción. No sólo es compatible con los tres modelos de la consola (original, Slim y Pro), sino que, además, nos permite poner la consola en vertical para ahorrar espacio, al tiempo que añade algunos extras interesantes, como tres ventiladores que mantendrán mejor refrigerada la consola (y que podemos activar o desactivar a placer), al tiempo que podemos cargar dos Dual Shock 4 (en los huecos dedicados a tal efecto) y archivar hasta doce juegos en un lateral. Además, incluye dos puertos USB adicionales, uno de ellos micro, que permiten cargar otros dispositivos (o más mandos). ■



VALORACIÓN Este tipo de bases son una gran opción para quienes quieren tenerlo todo recogido y en un espacio compacto. Los extras de ésta (ventiladores, puertos de carga...) son muy útiles.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Figuras Fortnite

Van a durar menos que un cuarentón en una partida

El fenómeno se hace plástico de la mano de McFarlane Toys, la compañía del célebre dibujante de cómics (y pionero en esto de las figuras de acción para adultos). Tienen una altura de dieciocho centímetros, están totalmente articuladas y ya hay dos modelos a la venta, Cuddle Team Leader y Skull Trooper, pero en breve llegarán también Omega, Carbide y Black Knight.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.es*

Pad Sega para Android

Ideal para disfrutar los títulos de Sega Forever

¿Tentado a revivir los clásicos de Mega Drive en tu dispositivo Android pero te horrorizan los controles táctiles? Este pad bluetooth, con licencia oficial de Sega, cuenta con seis botones (más el de Start) y un D-pad como Dios manda, con los que podrás disfrutar de los títulos gratuitos de Sega Forever con la comodidad de antaño. Funciona con dos pilas AAA.

A LA VENTA EN *www.paladoneshop.com*

Flip Grip para Nintendo Switch

Tu mejor aliado para jugar en vertical en todas partes

Lanzado originalmente a través de una exitosa campaña de Kickstarter, este dispositivo permite jugar con la pantalla de Switch en vertical, en modo portátil. Sólo tienes que acoplarle la consola, colocar los Joy-Con a los lados y podrás disfrutar de una partidita con los *Ikari Warriors* del recopilatorio de SNK (o cualquier otro título) con su formato de pantalla original. Y, además, tiene un precio de locura.

A LA VENTA EN *www.fangamer.com*



Abrebotellas y pines de Yakuza

Todo un tesoro para los fans del Dragón de Dojima

Diseñado por Numskull, y con licencia oficial de Sega, este espectacular set reúne cinco pines metálicos con los emblemas de las familias de la saga *Yakuza*, coronados en el centro con un abrebotellas magnético con el logo original japonés de *Ryu ga Gotoku*. Una edición limitada que se presenta en una elegante cajita digna de un oyabun.

■ **A LA VENTA EN** *www.segashop.eu*

Hub USB T-51 de Fallout 4

Tu mesa de trabajo será la más envidiada del Yermo

Este hub USB 2.0, fabricado por PowerUp Factory y distribuido por ThinkGeek, permite conectar y cargar a la vez hasta cuatro dispositivos USB desde tu ordenador. Lo mejor es su diseño, que recrea con toda fidelidad una armadura T-51 de *Fallout 4*. El casco se ilumina cuando está encendido (y parpadea cuando está transmitiendo datos).

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

Nendoroid Akira de Hi Score Girl

La reina del combo incluye su propia máquina recreativa

Ha sido la sensación de la Navidad, desde que se estrenó en Netflix. Aunque en 2015 ya salió un Nendoroid de Akira (basado en el manga), ahora nos llega la versión anime, con el pelo morado, nuevas expresiones (tiene tres caras intercambiables) y, por supuesto, una coqueta recreativa (con el diseño de una Astro City de Sega). Alucinante.

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

MARVEL FACSÍMIL: THE INCREDIBLE HULK

■ **AUTORES** Wein, Trimpe ■ **EDITORIAL** Panini Comics
■ **PRECIO** 5 € ■ **PÁGINAS** 48
■ **FORMATO** Grapa

Panini Comics ha lanzado una nueva línea, diseñada a medida de los fans más mitómanos de la Casa de las Ideas, consistente en ediciones facsímil de cómics clásicos de Marvel, en los que se reproducen los lanzamientos originales hasta el último detalle, incluido el correo de los lectores de la época. Y qué mejor manera de inaugurar este nuevo formato que con el número 181 de "The Incredible Hulk", el cómic en el que debutó nuestro querido amigo Lobezno. Este clásico, con guión de Len Wein e ilustraciones de Herb Trimpe es un auténtico incunable.



DARK SOULS: EL RENCOR DEL INVIERNO

■ **AUTORES** Mann, Quan ■ **EDITORIAL** ECC Comics
■ **PRECIO** 11,50 € ■ **PÁGINAS** 112 ■ **FORMATO** Rústica

Tras "Dark Souls: El aliento de Andolus", ECC Cómics nos trae la segunda entrega de los cómics inspirados en el célebre universo creado por FromSoftware. Este cómic, con guión de George Mann y dibujos de Alan Quan, se centra en Andred de Ithvale y reúne en un solo tomo la miniserie editada por Titan Comics en Estados Unidos.

BATMAN: CONDENADO

■ **AUTORES** Azzarello, Bermejo ■ **EDITORIAL** ECC Comics
■ **PRECIO** 10,95 € ■ **PÁGINAS** 48 ■ **FORMATO** Cartoné

A través del sello Black Label, DC pretende cautivar a un público más adulto, como deja patente esta primera entrega de "Batman: Condenado", en la que el detective enmascarado forma equipo con el mismísimo John Constantine, de la mano de un equipo de auténtico lujo, como son el guionista Brian Azzarello y el dibujante Lee Bermejo.



MÚSICA

MARVEL'S SPIDER-MAN

¿No puedes quitarte de la cabeza la banda sonora compuesta por John Paesano para el juego de Insomniac Games? Si eres un amante de los vinilos, aún estás a tiempo de conseguir el álbum (dos LP) editado por Mondo. Si prefieres el formato digital, también está disponible en iTunes.

■ **PRECIO** 30 € / 9,99 € ■ ***Mondo / iTunes***



PANZER DRAGOON SAGA

Brave Wave presenta, tanto en vinilo como en CD, esta edición 20º aniversario de la banda sonora del clásico de Sega. Son veinte cortes elegidos por Saori Kobayashi, cocompositor del juego original, quien ha creado nuevos arreglos y ha contado con la participación de Maho Azuma y Triforce Quartet.

■ **PRECIO** 30 € / 13 € ■ ***Brave Wave***



Sudadera Metal Slug SV-001

No debería faltar en el armario de un fan de Neo Geo

Inspirada en el diseño de la camiseta que Jon Kay creó para el Humble Bundle del 25º aniversario de Neo Geo, esta sudadera luce en la espalda la imagen de uno de los míticos tanques Metal Slug de SNK, además de otros emblemas repartidos por el pecho y brazo derecho. Está disponible en siete tallas distintas.

A LA VENTA EN *www.fangamer.com*

PVP desde 43,60 €

PVP desde 19,95€



PS4 Pro 1 TB de Kingdom Hearts III

Más que una consola, es una auténtica obra de arte

Esta PS4 Pro, disponible en España sólo a través de GAME, tiene un 1 TB y un precioso diseño estampado de *Kingdom Hearts III*, tanto en la carcasa de la consola como en el panel táctil del Dual Shock 4. Incluye la Edición Deluxe del juego, además de un pin exclusivo de Sora, una caja metálica y un libro de ilustraciones.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 479,95 €



PVP desde 79,99€

Sekiro: Shadows Die Twice Ed. Col.

Lo nuevo de FromSoftware tendrá una edición a su altura

Sekiro: Shadows Die Twice no llegará hasta el 22 de marzo, pero ya estás tardando en reservar su edición coleccionista, exclusiva de GAME, que incluye el juego, una estatua de dieciocho centímetros, una caja metálica, la BSO en digital, un mapa, un libro de arte y tres monedas.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 109,95 €

May your heart be your guiding key

PVP desde 17,95 €

LIBROS

LA PLAGA DE LOS CÓMICS

Antes de caer rendidos ante el televisor, los niños norteamericanos sólo tenían ojos para los cómics, para pánico de padres y educadores, ante la supuesta violencia que destilaban. David Hadju narra aquellos convulsos años y la histeria que arruinó la carrera de muchos artistas. También se edita una edición especial ("Cuando los tebeos eran peligrosos"), junto a un tomo con 450 portadas.

PRECIO 23,95 € **PUBLICADO POR** *Es Pop Ediciones*

LA HISTORIA DE NINTENDO: VOL. 3

Por fin llega en castellano el tercer tomo de la obra magna de Florent Gorges, en esta ocasión centrado en la historia de NES. Incluye un capítulo extra sobre NES en España, escrito para la ocasión por Marçal Mora, y cuenta con un prólogo de nuestra directora, Sonia Herranz. Un libro imprescindible.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*

Corbatas Nintendo

Como decía aquél: "Elegante, pero informal"

Tarde o temprano, a todos nos llega el momento de ponernos una corbata. ¿Por qué no hacerlo con un toque de clase "extra"? Estas corbatas con licencia oficial de Nintendo rinden homenaje a dos de sus franquicias más queridas: *The Legend of Zelda* y *Super Mario Bros*. Ambas vienen en un cuco estuche con ventanita.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Estatua Nathan Drake

El héroe de *Uncharted*, en equilibrio para siempre

Gaya Entertainment firma esta preciosa estatua de Nathan Drake, el protagonista de la saga *Uncharted*. Incluye multitud de detalles, empezando por el rifle de la espalda, la pistola, su característica camiseta y el garfio que está a punto de utilizar cuando acabe de culminar el salto. No imites esta postura en casa...

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Camiseta Kingdom Hearts

El uniforme ideal para recibir la nueva entrega

Dentro de la enorme multitud de merchandising que llegará a GAME junto al lanzamiento de *Kingdom Hearts III*, hemos destacado esta camiseta exclusiva, con licencia oficial de Square Enix, confeccionada en 100% algodón y disponible a partir del 29 de enero en cuatro tallas distintas (S, M, L y XL).

A LA VENTA EN *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

CUTIE HONEY



AUTOR Go Nagai **EDITORIAL** Ooso Comics **PRECIO** 18,50 € **PÁGINAS** 500 **FORMATO** Rústica

Aunque, en el momento de escribir estas líneas, aún no hay fecha oficial de lanzamiento, ya se puede reservar en la web de Ooso Comics su esperadísima edición de "Cutie Honey", el clásico creado por Go Nagai en 1973. Esta obra fundamental dentro de la industria del manga, y que revolucionó en su momento la temática "magical girl", permanecía inédita en el mercado español. A diferencia de otros territorios, donde se recopiló en dos volúmenes, "Cutie Honey" llegará a nuestro país en un único tomo, que incluirá, además, páginas a todo color. Una oportunidad única para ir completando la obra del creador de Mazinger Z y Devilman.

ESCUELA BLAME! AND SO ON



AUTOR Tsutomu Nihei **EDITORIAL** Panini Manga **PRECIO** 15 € **PÁGINAS** 176 **FORMATO** Rústica

Tras encadenar varios retrasos, por fin ha salido a la venta este tomo, que reúne once historias cortas relacionadas con el universo de Blame!, incluido un epílogo de la obra original. Es un lanzamiento que, sin duda, hará las delicias de los fans más completistas del manga de Tsutomu Nihei, aunque, si aún no estás familiarizado con sus personajes, quizás deberías hacerte con la obra original antes de hincarle el diente a este recopilatorio.

DEATH NOTE: EDICIÓN SHINIGAMI

AUTORES Oba / Obata **EDITORIAL** Selecta Visión **PRECIO** 79,99 € **FORMATO** Blu-ray

Edición limitada y numerada que reúne los 37 episodios de la serie de animación, un blu-ray extra con los dos especiales realizados para televisión, la banda sonora original en tres CD, entrevistas a miembros del equipo (el director, el productor y los actores que dieron voz a Light y L) y un libro de 32 páginas.



COCINA GEEK

Nadie mejor que Gemma "Rikkura" Ballesteros para crear el primer recetario de cocina inspirado en los videojuegos. Gemma ya venía deleitándonos en Youtube con sus recetas, pero, ahora, podrás hacer en casa 50 de ellas, paso a paso y de manera sencilla, gracias a sus fotos a todo color.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



THE CRASH BANDICOOT FILES

La apasionante historia de cómo se creó *Crash Bandicoot* (la respuesta de Sony a la fiebre de las mascotas de los 90), a través de 200 páginas repletas de bocetos originales, ilustraciones y documentos de la época, suministrados por Jason Rubin y el resto del equipo que alumbró al célebre marsupial de Naughty Dog. Los textos están en inglés, pero encontrarás documentos alucinantes.

PRECIO 26 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos







- **PLATAFORMA** PlayStation - PC
- **GÉNERO** Velocidad
- **COMPAÑÍA** Davilex
- **AÑO** 2001









Europe Racer



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

A CABALLO REGALADO, MÍRALE EL DIENTE...

Corría el año 2002 y era mi cumpleaños cuando recibí un regalo en forma de juego de velocidad que no era digno ni de un desguace.

Quien me lo regaló lo hizo con la mejor intención, claro, pero es obvio que no pidió consejo a nadie. El juego de marras era un tal *Europe Racer*, un arcade poligonal que, al menos en su versión para la primera PlayStation, era un despropósito. Pese a ser de 2001, tenía absolutamente todo que envidiar a los veteranos del género en la consola de Sony (*Gran Turismo*, *Colin McRae Rally* y *TOCA*). Encima, su propuesta de convertir en circuitos algunas ciudades reales palidecía frente a lo que ya había podido disfrutar en el inmenso *Metropolis Street Racer* de Dreamcast.

Competir en carreras ilegales por las calles de doce ciudades europeas, como Londres, París, Roma o Barcelona, podría haber tenido su encanto, pero el conjunto perdía aceite hasta por la junta de la trócola. Los coches, pese a ser ficticios, se inspiraban en modelos reales, y la jugabilidad incluía alguna curiosidad, como recoger símbolos del euro, por entonces la nueva moneda única, para amasar dinero. Por desgracia, el control era tosquísimo y, más que un coche, conducíamos un amasijo cuadrado sin físicas ante el que los monumentos se abrían paso a golpe de popping. En esa época, había ya consolas más potentes, pero, encima, este título no sacaba ni la mitad del jugo de PSOne. En definitiva, un siniestro total. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Hacía tantas eses en su viaje por Europa que sólo lo puse un par de veces en mi ya casi jubilada PlayStation antes de meterlo en el baúl de los malos recuerdos. De todos los juegos que he recibido en mi vida como regalo de cumpleaños, éste es seguramente el peor, si bien aún lo conservo, por si acaso se revaloriza y, algún día, vale un Potosí...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 22 de febrero

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI




HOBBY CONSOLAS
Devil May Cry 5™
©CAPCOM CO., LTD.


HOBBY CONSOLAS
Volkswagen Motorsport
GTI
DiRT RALLY 2.0™
Shaggy & John Wick
3
www.pegi.info
PROVISIONAL
www.DiRTRALLY2.com
© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo, "DiRT"® and "DiRT Rally"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT Rally 2.0"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2019 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "Ø" is a trademark of the same company.
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
STEAM
RX FIA WORLD RALLYCROSS CHAMPIONSHIP
Official Licensed Content
CODEMASTERS